



TESIS DOCTORAL

LA DRAMATIZACIÓN DEL SUJETO COMO CONSTRUCCIÓN DEL PROCESO AGENCIAL.

LA ANALOGÍA DEL ACTOR EN DAVID VELLEMAN.

Autor:

Mercedes Rivero Obra

Director:

Fernando Broncano Rodríguez

**DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES: FILOSOFÍA, LENGUAJE Y
LITERATURA**

Getafe, noviembre, 2015



(a entregar en la Oficina de Posgrado, una vez nombrado el Tribunal evaluador , para preparar el documento para la defensa de la tesis)

TESIS DOCTORAL

LA DRAMATIZACIÓN DEL SUJETO COMO CONSTRUCCIÓN DEL PROCESO AGENCIAL. LA ANALOGÍA DEL ACTOR EN DAVID VELLEMAN.

Autor: Mercedes Rivero Obra

Director: Fernando Broncano Rodríguez

Firma del Tribunal Calificador:

Firma

Presidente: (Nombre y apellidos)

Vocal: (Nombre y apellidos)

Secretario: (Nombre y apellidos)

Calificación:

Getafe, de de

INDEX

1. La Inteligibilidad en la Acción: <i>“Entiéndeme” si puedes</i>	p. 8
2. Where Might We Find The Action?	p. 19
2.1. The problem of the action	p. 20
2.2. The individualistic perspective	p. 24
2.3. The social perspective	p. 31
3. The Dramatization Of The Self	p. 43
3.1. Symbolic Interactionism	p. 44
3.1.1. Subject who interacts	p. 46
3.1.2. Gesture in social action	p. 48
3.1.3. The power of symbols on action	p. 50
3.1.4. The self	p. 52
3.1.5. Social process	p. 57
3.1.6. Commitment with interaction	p. 60
3.2. Drama	p. 62
3.2.1. Dramatic Pentad	p. 65
3.2.2. Ritual drama	p. 68
3.2.3. Dramatized agent	p. 73
3.2.4. Performance	p. 75
3.2.5. Performing a role	p. 78
3.2.6. Parts of the acting	p. 80
3.2.7. Framing conventions	p. 82
3.2.8. Dramatic subject and dramatic action	p. 84
4. Las Tres Miradas de la Acción	p. 85
4.1. Primera mirada	p. 89
4.1.1 La experiencia en forma de narración	p. 91
4.1.2. La narración en la acción como instrumento en la formación de la intención	p. 94

4.1.3. Imaginación y narración en la construcción de un rol	p. 98
4.1.4. La narración como herramienta de dramatización del agente	p. 105
4.2. Segunda mirada	p. 106
4.2.1. La implicación del sujeto en un espacio social	p. 109
4.2.2. La implicación narrativa en el juego de improvisación	p. 112
4.2.3. La improvisación conjunta como implicación dramática	p. 116
4.2.4. Inteligibilidad y sentido en la acción del agente	p. 119
4.3. Tercera mirada	p. 124
4.3.1. El actor se distancia: El espectador	p. 126
4.3.2. Prácticas y representaciones: <i>Habitus</i>	p. 132
4.3.3. Reglas pactadas: Supuestos	p. 136
4.3.4. El otro generalizado	p. 141
4.4. Conectando las tres miradas.	p. 144
 5. La Dramatización de la Acción	 p. 150
5.1. Momento de personificación: la adquisición de pautas de actuación	p. 152
5.1.1. Actuar como si...	p. 154
5.1.2. La fusión con la máscara	p. 161
5.1.3. El entendimiento mutuo en la ritualización	p. 166
5.1.4. Tres miradas y dos momentos como partes del proceso actoral	p. 171
5.2. Momento de ensayo: activación de las pautas de actuación	p. 174
5.2.1. La fragmentación del proceso actoral	p. 179
5.2.2. La agencia aumentada: <i>Second life</i>	p. 184
5.3. La implicación en el proceso actoral	p. 192
5.3.1. La implicación y los motivos en Burke	p. 194
5.3.2. El proceso dramático emocional	p. 197
5.4. La dramatización del sujeto a través de las tres miradas	p. 205
 6. Bibliografía	 p. 208

AGRADECIMIENTOS

Debo comenzar dando las gracias a **Fernando Broncano** –director de esta tesis y amigo– por el apoyo que me ha prestado durante todos estos años y la paciencia que ha demostrado tener con una doctoranda novata, que procedía de un ámbito académico muy distinto, y a la que ha tenido que enseñar mucho más que filosofía. Gracias por abrirme los ojos y por estar ahí siempre que lo necesitaba.

A **Alberto Murcia** le debo mucho más que su apoyo constante y su cariño. Le agradezco las innumerables veces que se ha prestado a leer mi trabajo y que me ha aportado su opinión y conocimiento. Si no llega a ser por las extensas charlas que a lo largo de estos cuatro años hemos tenido sobre ella, estoy convencida de que esta tesis nunca hubiera visto la luz. Gracias por acompañarme durante todo este camino hasta final.

Además, me gustaría agradecer a Teresa Casas, Guillermo de Eugenio, Alba Montes, Alfredo Kramarz, Cristina Peralta, Israel Roncero y Alberto Sebastián Lago, mis compañeros de departamento, todas las aportaciones que han ayudado a que esta tesis sea lo que finalmente es.

Por último, no puedo dejar de mencionar el constante apoyo que Saray Ayala me ha brindado durante estos dos últimos años que la conozco. Es una suerte poder contar con su amistad y su inteligencia. Gracias por recordarme con tenacidad que yo también puedo, y por hacerme ver la realidad siempre desde el optimismo.

1. LA INTELIGIBILIDAD EN LA ACCIÓN: “ENTIÉNDEME”, *SI PUEDES*

Entre 1964 y 1967 asumí con éxito la personalidad de un piloto comercial de Pan Am, volé casi 3,2 millones de kilómetros gratis. Durante esa época, también fui jefe de pediatría en un hospital y subprocurador general del estado de Louisiana. Para cuando me atraparon era el estafador más temerario en la historia de Estados Unidos. Había canjeado casi cuatro millones de dólares en cheques fraudulentos en veintiséis países y en los cincuenta estados de Estados Unidos. Y lo hice todo antes de cumplir los diecinueve. Me llamo Frank William Abagnale (*Catch me if you can*, Spielberg, 2002: 3' - 4'14").

Catch me if you Can (*Atrápame si puedes*, Steven Spielberg 2002) es la historia (basada en hechos reales) de un adolescente llamado Frank Abagnale (Leonardo DiCaprio). Debido a los serios problemas económicos que atraviesa la economía de su familia, Frank se ve obligado a cambiar de un instituto privado a uno público. El chico se niega a aceptar su nueva situación social y se presenta en el nuevo lugar con el uniforme que ha utilizado toda su vida al asistir a clase. El primer día de clase comprueba cómo los demás alumnos le ridiculizan porque es el único que se viste como si estuviera en un colegio de elite. Frank, algo turbado, ignora estos agravios mientras trata de encontrar el aula a la que tiene que asistir a clase de francés. Nada más poner un pie dentro, la misma persona que le había empujado en el pasillo un momento antes le grita: “Eh! ¿Vendes enciclopedias? Pareces un profesor sustituto”. El comentario enoja a Frank, que reacciona actuando como si fuese el profesor: escribe su nombre en la pizarra con determinación y alza la voz para ordenar a los alumnos que se sienten. Agarra del brazo al chico que le ha insultado y le obliga a leer una conversación en francés de un libro, corrigiéndole cuando es necesario (Frank es bilingüe gracias a su madre francesa).

Por su comportamiento y su forma de proceder, los alumnos aceptan sin ninguna duda que Frank es su profesor de francés. Lo más divertido es que continuará siéndolo durante varios meses sin que nadie lo denuncie. Cuando le descubren, el director cita a los padres de Frank; éste admite con sorpresa y cierta

admiración que los alumnos le han reconocido que aprendieron mucho francés de Frank, pero que debe expulsarle porque su comportamiento fue impropio.

El resto de la trama sigue las peripecias de Frank en su huida de su familia desestructurada. Cuando sus padres se separan, escapa de casa. Para sobrevivir en el mundo Frank toma la decisión *de hacerse pasar por* piloto, médico, abogado, etc. cualquier profesión que le ayude a ganar dinero y a conseguir volver a pertenecer a la clase media-alta estadounidense en la que tan feliz había sido toda su vida. Piensa, además, que esto logrará que sus padres se reencuentren, pero esta es una cuestión bien diferente. Frank Abagnale Jr. estafó millones de dólares a la compañía aérea Pan Am antes de cumplir veinte años.

Cuando Frank actúa como profesor, médico, abogado, etc., lo hace tan seguro de *lo que debe hacer* su personaje —llevando a cabo las pautas de actuación precisas—, que nadie es capaz de poner en duda, a pesar de su aparente juventud, lo que en realidad es o no. El chico no usurpa la identidad de nadie en concreto, solo se comporta de la manera en la que lo haría un médico o un piloto —aunque use nombres falsos. La película muestra cómo Frank aprende de las series de televisión la forma en la que se habla o se actúa en ciertas situaciones —en un hospital o en un aeropuerto— y lo lleva a la práctica, perfeccionando así su actuación. Dado que actúa tal y como los demás esperan que haga en el contexto en el que se encuentre y de forma eficiente, nadie sospecha de él.

La historia es un ejemplo de el actor-agente que *se dramatiza*: Frank representa¹ tanto sus acciones como su identidad —al actuar a través de ciertos roles— dentro de un entorno social particular. De este modo, la *acción dramática* se encuentra inserta dentro de un *proceso dramático* o *actoral-agencial*, mediante el cuál el sujeto da sentido a sus acciones. Así, la *acción dramática* debería entenderse como aquello que realiza el sujeto para *dramatizarse a sí mismo* ante las demás personas (que

¹ A lo largo de este trabajo, se utilizará la palabra *representar* en el sentido de la palabra inglesa *enact*. Es decir, no se alude a una representación del sujeto llena de artificio e inauténtica —como la que algunas veces se puede contemplar en el teatro—, sino más a bien

le observan o que interactúan con él) en un supuesto específico. Sin embargo, es importante señalar que el agente no pierde o traiciona su propia identidad al comportarse como su rol. Cuando Frank *actúa como* profesor impartiendo clases de francés en el instituto, este adquiere las pautas de actuación necesarias para comportarse como tal y las inserta en su experiencia; pero también el rol posee las características de personalidad de Frank. Es decir, ambos puntos de vista —el del actor y el del personaje— se fusionan en uno solo, cuando el agente actúa de un modo que sea inteligible a través del rol.

Si seguimos esta línea de pensamiento, no resulta muy complicado concebir la *acción dramática* como una analogía entre el trabajo que lleva a cabo el intérprete de teatro cuando representa a un personaje sobre el escenario y lo que hace el sujeto cuando actúa en un contexto social. Esto se debe a que la acción que el actor interpreta en el teatro posee una estructura similar a la que realiza el agente en su vida cotidiana. El intérprete teatral actúa, observa su comportamiento y todo lo que le afecta desde cierta distancia, al igual que hace el agente en su vida cotidiana. Para ello, actor o agente, acuden a varias perspectivas; (1) basada en su experiencia (*primera persona*); (2) otra que surge de la interacción (*segunda persona*); y (3) un distanciamiento objetivo y externo (*tercera persona*).

Tanto el *sujeto dramático* como la *acción dramática* se ven influidos, de alguna manera, por estas tres perspectivas epistémicas. No obstante, como se verá más adelante, tales perspectivas epistémicas son incapaces de proporcionar una explicación completa y adecuada sobre la manera en la que funciona el *proceso de dramantización* o *actoral-agencial* que lleva a cabo el sujeto. Considero que cuando se analice la forma en la que el agente construye la *acción dramática*, cambiaré la idea de conocimiento de sí a través de estas tres perspectivas por lo que he denominado *las tres miradas de la acción* (*three gazes of the action*). El término *miradas* (*gazes*) resulta más apropiado que el de perspectivas epistémicas cuando se trata de analizar lo que hace el agente al actuar. De acuerdo con esto, cuando Frank *práctica la medicina* no actúa solo cómo explicarían las posiciones filosóficas sobre las perspectivas epistémicas de primera, segunda y tercera persona. Más bien, Frank actúa de acuerdo con la

información que obtiene gracias a estas *tres miradas*: la *primera* le indica cómo se comporta un médico; la *segunda* le ayuda a adaptar su actuación para hacerla inteligible al interactuar en la escena y con las demás personas; la *tercera* le ayuda a entender que su comportamiento se ve influido y condicionado por las prácticas normativas que constituyen la situación en la que se desenvuelve –e.g. debe lavarse las manos antes de operar.

Las *tres miradas* son las que ayudan al agente a recurrir a sus propias experiencias para hacerse una idea de cómo debería comportarse en unas circunstancias concretas (*primera mirada*); a interactuar con los demás actores y reaccionar ante lo que sucede en el entorno en el que todos hallan (*segunda mirada*); y a adecuar su comportamiento a los marcos de significado que ofrece el contexto en el que actúa (*tercera mirada*). Para esta última *mirada*, la figura del espectador (o de un punto de vista externo) ejerce un papel esencial, al condicionar o impulsar la actuación del sujeto. Así, el agente realiza estas *tres miradas* cuando actúa en un contexto social concreto, con la intención de que sus acciones sean las apropiadas y resulten inteligibles.

Como se puede apreciar, estas *tres miradas* se asemejan a las tres perspectivas epistémicas señaladas anteriormente, pero las *miradas* implican algo más: no son solo una manera de comprender y acceder al mundo social en el que el *actor-agente* actúa, sino que también permiten que este intervenga en el *proceso actoral-agencial* que, a su vez, construirá el entorno en el que todos los actores se hallan. Así, el agente que actúa en ciertos entornos sociales no solo recurre a ciertos estados mentales – deseos, creencias e intenciones– que le impulsan a llevar a cabo una acción (*perspectiva individualista*), sino que, además, en la acción influyen algunos elementos importantes que se producen solo cuando el sujeto interactúa en la escena (*perspectiva social*). En este último caso, las *tres miradas* brindarían un soporte sólido a cierta teoría social llamada *Interaccionismo simbólico*. Concedía ésta una especial importancia al simbolismo y a la significación de la acción; proporciona una explicación sobre cómo una persona se dramatiza cuando actúa en contextos sociales.

Kenneth Burke, uno de los principales precursores del *Interaccionismo simbólico*, propuso una teoría que también se apoyaba en el mundo del teatro para explicar el simbolismo del que el sujeto se vale para comunicarse con los demás. En su obra *Retórica de los motivos*, este analizó cómo la retórica puede servir para esclarecer tanto los textos literarios como la relaciones humanas en general. Burke opinaba que el modo en el que el sujeto utilizaba el lenguaje —la pragmática— afectaba de una manera específica al público al que iba dirigido. De este modo, el lenguaje podría considerarse performativo y referencial. El uso de los símbolos que el lenguaje proporciona es una muestra de lo que el sujeto ofrece tanto a los demás como a sí mismo. Además, este simbolismo es capaz de unir o de enfrentar a las diferentes personas que van a actuar dentro de un mismo contexto social. Esta propiedad del lenguaje también podría explicarse en términos de transformación, debido a que el sujeto suele alterar el entorno en el que se desenvuelve, a sí mismo e, incluso, a los demás agentes.

Por su parte, Erving Goffman, deudor de Burke, describió la interacción humana como una especie de *performance*. Goffman fue el que aplicó modelo de análisis retórico desarrollado por Burke a la Sociología. Tanto la Literatura como la Sociología dan como resultado un producto que involucra una estrategia que afecta a un contexto particular, que aporta cierta información al sujeto sobre los objetos referenciales y los eventos que debe tener en cuenta al actuar en dicho contexto. Existen tres caminos en los que la perspectiva retórica de Burke ha contribuido en la sociología:

- 1) La aproximación que efectúa a la interacción humana, caracterizándola como persuasiva.
- 2) La comprensión de cómo los elementos retóricos afectan a la investigación llevada a cabo por las Ciencias Sociales.
- 3) La existencia de un marco común en el que tanto la Literatura como la Sociología proporcionan algunas categorías básicas mediante las que observar e interpretar la acción social.

Goffman asentó su análisis sobre la interacción en el punto (1). La describió como presentacional y performativa ya que iba dirigida a una audiencia específica. Al concebir la dramaturgia como el arte de actuar sobre un escenario, Goffman explica cómo los actores se narran a sí mismos para resultar creíbles ante los demás. Este considera que tanto el escenario como el drama son una metáfora de la acción humana. Burke, por el contrario, no sólo se vale del drama: cree que tanto la Literatura como la Sociología podrían describirse *dramáticamente* de dos formas distintas: ambas se constituyen mediante una terminología lingüística y, además, implican que existe un conflicto. La conclusión a la que llegan estos autores es que lo que el dramaturgo hace al imaginar cómo los personajes accionan es muy similar a lo que un agente cualquiera hace al reaccionar en un contexto social. Así, las acciones del *actor-agente* (su comportamiento y sus pensamientos) son medios que este utiliza para dramatizarse en una situación. «Where the agents are in action we have drama; where the agents are in ideation we have dialectic» (Burke, 1969a: 512).

El agente, según David Velleman, actúa de modo similar a un actor de teatro que se improvisa a sí mismo en una escena. Es decir, no responde a ningún guión o indicación previa. Por lo que su actuación debería ser considerada auténtica y alejada del artificio. Esto no quiere decir que el agente deje de apoyarse en ciertas pautas de actuación (inherentes al supuesto donde actúa) para elaborar sus acciones de un modo que sea coherente y tenga sentido tanto para él como para los demás. Lo que trata de hacer el sujeto es darse sentido a sí mismo mientras interactúa con los demás (que son, a su vez, público). Por este motivo Velleman compara al agente con el actor dramático. El agente racional que presenta este autor reconoce a los demás también como sus iguales –agentes racionales que se dramatizan tratando de ser inteligibles–; y esto, a su vez, es lo que le permite también comprenderse a sí mismo. El agente puede llegar a entender al otro a través de la interacción simbólica, mediante esta construye su subjetividad. Esta labor de mutua interpretación es posible porque los *actores-agentes* se guían por una serie de pautas de actuación que facilitan a los demás prever que es lo que alguien va a hacer a continuación según lo que tenga sentido en el momento y contexto en el que se encuentra.

Catch me if You Can es un claro ejemplo en relación a la propuesta sobre el entendimiento mutuo de Velleman. Carl Hanratty (Tom Hanks), el policía que persigue a Frank Abagnale durante toda la película, no solo recopila pruebas y declaraciones para seguirle la pista, si no que, además, trata de entender cómo va a actuar Frank para anticipársele. De hecho, el título de la película, *Catch me if You Can* refiere dos cuestiones: la primera, obvia, es un grito de provocación que parece lanzarle Frank a Hanratty. La segunda, en el enunciado subyace la idea de Frank busca a alguien que le entienda (*Catch me* se puede traducir por “*entiéndeme*”), además de lo que Hanratty debe hacer si quiere atraparlo. Pero también Frank necesita entender cómo va a actuar Carl, por un lado, para poder huir de él con mayor facilidad; y por otro, porque al realizar este ejercicio de comprensión mutua, ambos conectan de algún modo.

En una escena de la película, Carl recibe una llamada de Frank en su oficina el día de nochebuena. Durante un rato, estos olvidan su posición antagónica y hablan sobre su vida personal como si fueran amigos. Frank incluso le llega a confesar en qué hotel se encuentra y que es lo que va a hacer el fin de semana. Pero Carl cree que le está engañando. En un punto de la conversación, el chico se disculpa con él por estar volviéndole loco, refiriéndose a una escena anterior en la que se encontraron pero el policía no le identificó.

-No, no, no lo sientes por mi. La verdad es que sabía que eras tú. Quizás en ese momento no conseguí ponerte las manos encima, pero sabía que eras tú –afirma Carl.

- La gente solo sabe lo que tú les cuentas, Carl. –responde Frank.

-Bien, entonces explícame esto. Barry Allen, servicio secreto.² ¿Cómo sabías que yo no miraría tu cartera? –pregunta Carl.

² Barry Allen es un personaje por el que Frank *se hace pasar* cuando Carl Hanratty le encuentra por sorpresa en una habitación de hotel. En ese momento, Frank se identifica como Barry Allen, agente especial del servicio secreto, para tratar de escapar de la policía. El chico le entrega a Carl, con seguridad, su cartera (cerrada) para que este compruebe su identificación. Sin embargo, Carl no llega nunca a abrir la cartera, confiando así en las palabras de Frank y cometiendo el error de dejarle escapar. Hanratty, más adelante, sabe que Frank es un adolescente y no un adulto porque el alias que utiliza es el de Barry Allen,

- Por la misma razón que los Yankees siempre ganan. Porque nadie puede mantener la mirada en esas malditas telas a rayas [del uniforme]. –afirma Frank.»³

Esta falta de reconocimiento se debe a una carencia en el entendimiento. Carl no pudo reconocer a Frank cuando se cruzó con él porque aún no sabía lo suficiente sobre la persona que estaba buscando, aún no era capaz de entender su comportamiento. Con lo que, a partir de ese momento, Carl se empeña no sólo en perseguir a Frank para atraparlo, sino también en entenderle –trata de dar sentido a las acciones de Frank para prever qué es lo que va a hacer a continuación. Las acciones que efectúa el agente tienen un significado (tanto para sí mismo como para los demás); desvelar este significado es lo que conduce a un entendimiento común. Es decir, cuando una persona actúa, su acción se convierte en un acto simbólico que los demás actores entienden como tal. David Velleman aboga, en su propuesta sobre el razonamiento práctico, que el fin último de toda acción es proporcionar autocomprensión.

Al contrario de lo que afirma la *perspectiva individualista* que contempla que la inteligibilidad de las acciones del agente se encuentra en las razones que este tiene para actuar; la *perspectiva social* defiende que el sujeto construye su identidad cuando interactúa con otras personas en contextos sociales, siendo en la propia interacción donde se encuentra la inteligibilidad. Así, todos los *actores-agentes* que participan en un *proceso actoral-agencial* se dejan guiar por un conjunto de prácticas y pautas de actuación que son las que otorgan inteligibilidad a las acciones. Velleman, por su parte, cree que la inteligibilidad es un rasgo de la acción, una condición *a priori*.

La tesis que defiende este trabajo –basada en que las *tres miradas* que desarrolla el *actor-agente* dan forma a un *proceso actoral-agencial*– apuesta por que la inteligibilidad de la acción no se deriva solo de su adecuación al entorno social en el que se realiza, sino que esta cobra sentido en el mismo momento en el que el actor

la identidad secreta de *The Flash*, el superhéroe de cómic, medio que en los años cincuenta se entendía como propio de jóvenes.

³ Es posible acceder a esta escena concreta de la película a través del siguiente enlace: <<https://www.youtube.com/watch?v=O71paEZERHg>>

la lleva a cabo. En otras palabras, al agente actúa como lo hace porque actuar así es lo que tiene sentido para él. Este dar sentido cobra especial importancia en el *proceso actoral-agencial* que el agente lleva a cabo cuando se dispone a actuar. Tal proceso, está compuesto por dos momentos que se entrelazan en el tiempo de forma constante: el de *personificación* y el de *ensayo*. Ambos ocurren gracias a que el sujeto efectúa *tres miradas* que le permiten adquirir un rol adecuado a la situación en la que tiene que actuar, y hacerlo de una manera inteligible a ella. Además, estas *tres miradas* también sirven como punto de unión entre el proceso actoral y el emocional, creando el *proceso dramático-emocional* que logra que la inteligibilidad del agente posea cierta coherencia con su situación personal y a su experiencia vital.

Catch me if You Can termina en un aeropuerto –es decir, en el mismo lugar en el que Frank comenzó a adquirir roles para conseguir una vida mejor. El agente Carl intercepta al chico cuando este trata de subir a un vuelo para romper con la vida que lleva en ese momento (colabora con el FBI para atrapar a otros falsificadores). Carl se presenta solo en aquel lugar y sin intención atrapar a Frank, lo que sorprende al chico. El agente Hanratty le detiene con sus palabras al hacerle ver que a veces es más fácil vivir una mentira que la auténtica vida. Con esta frase Carl hace evidente para Frank que aquellos roles que tenía sentido dramatizar antes de ser apresado (el de piloto, médico o abogado) ya no forman parte de él. La identidad de Frank, y con ella sus acciones, ya no conectan con este tipo de personajes. Con lo que actuar así ya no debería tener sentido para Frank. Tras esta breve conversación el chico actúa de un modo que le es inteligible: quedarse.

La propuesta sobre el *proceso actoral* o de *dramatización del sujeto* será analizada a lo largo de cuatro partes claramente diferenciadas, las cuales tienen el objetivo de contestar a una pregunta esencial: ¿Qué es lo que sucede cuándo el agente actúa en contextos sociales? Se defenderá cómo la acción se origina en contextos en los que el sujeto se dramatiza a sí mismo al interactuar con otras personas. Para ello, en capítulo llamado *Where might we find the action?*, se esboza la distinción entre lo que es una acción y un comportamiento o actividad. En este mismo capítulo también se tratarán los principales problemas abordados desde la *Filosofía de la acción* sobre la

intención o los estados mentales que conducen al sujeto a actuar de un modo determinado. Se razonará que la *perspectiva individualista* sobre la acción resulta insuficiente, pues no contempla la interacción que el agente lleva a cabo cuando actúa. Se propondrá un análisis de la acción desde una *perspectiva social*, que otorgue mayor importancia a todo lo que sucede en el preciso momento en el que agente lleva su acción a cabo.

En el capítulo *The dramatization of the self*, se expondrá la importancia que tiene el significado y la *performance* en el *proceso de dramatización del sujeto*. Para ello, se aludirá a la corriente llamada *Interaccionismo simbólico* que realizó una analogía entre la actuación del actor dramático y la del agente. También se analizarán las obras de George H. Mead, Kenneth Burke e Erving Goffman, entre otros, que son antecedentes de la propuesta de David Velleman sobre la inteligibilidad de la acción y el actor de improvisación. Hay que señalar que la hipótesis que Velleman plantea será central para la tesis que aquí se defiende.

A continuación, se explicará cómo funcionan las *tres miradas de la acción* como eje central del *proceso actoral-agencial* del que se vale el actor. Para esto, se estudiará de qué forma afecta al sujeto una narración –tanto a su identidad como a sus acciones– y cómo este recurre a la imaginación para dramatizar el rol. Además, se explicará la forma en la que el agente se involucra en la escena cuando acciona, y cómo adquiere esta habilidad desde su infancia gracias al juego de improvisación. Por último, el actor tomará distancia de sí mismo para observarse desde los ojos de un espectador y reconocerá las prácticas de actuación que son dadas en determinados contextos y que condicionarán o impulsarán su actuación. Esto es, el agente utiliza las *tres miradas* para encarnar a un personaje (*embodied*), participar en la construcción de la escena mediante la interacción (*embedded*), y cuando se compromete con las prácticas del supuesto en el que se encuentra con la intención de hacer inteligible su acción (*engagement*). Estas *tres miradas* son las que guiarán al agente a una implicación completa (*enact*) que se traduce en la dramatización de sí mismo al actuar.

En el último capítulo se analiza la *dramatización de la acción*. Se especifica pormenorizadamente cómo toma forma el *proceso actoral-agencial* o de *dramatización del sujeto*. Se aborda cómo funcionan los dos *momentos* (el de *personificación* y el de *ensayo*) que constituyen este proceso, y de qué modo las *tres miradas* son fundamentales para ambos. Además, se terminará explicando el modo en el que el *proceso de dramatización* o *actoral-agencial* conecta con el *proceso emocional*, siendo muy difícil observar uno sin que aparezca el otro.

Se puede observar que la tesis que aquí se presenta defiende que existe un sujeto que se dramatiza cuando actúa, y que —a diferencia de las teorías sobre la acción que se han elaborado ámbito de la filosofía a lo largo de la historia— la *perspectiva social* es la que más se aproxima a la explicación sobre qué sucede cuando se produce la acción. Este trabajo recoge las propuestas de David Velleman con la intención de examinar el *proceso de dramatización del sujeto* y su búsqueda de la inteligibilidad de un modo preciso y adecuado.

Como conclusión, se planteará que es imposible examinar la acción únicamente posicionándose en una *perspectiva individualista*, ya que es en la interacción que lleva a cabo el agente donde se puede observar cómo esta se desarrolla (*perspectiva social*). Por esto, el *proceso de dramatización del sujeto* o *actoral-agencial* que se fundamenta en las *tres miradas* será el modelo por el que apostará este trabajo, al considerar que es el que mejor responde a la pregunta sobre qué le sucede al agente cuando actúa.

2. WHERE MIGHT WE FIND THE ACTION?

For me, performance is something else, more consciously ‘chosen’ on a case-by-case basis and transmitted culturally not genetically. Performance probably belongs only to a few primates, including humans. But the rituals of lower animals are indeed prototypes for primate performances. Humans do consciously, by choice, lower animals do automatically; the displaying peacock is not ‘self-conscious’ in the way an adolescent male human is on Saturday night. The behavior of peacock and boy may be structurally identical; but self-consciousness and the ability to change behavior according to self-consciousness (and not just ‘objective’ stimulation) sets most animal ritual off from non-human primate and human performance (Schechner, 2003: 98)

When we talk about *performance*, usually we are referring to a simple act that is carried out by a person, or we can also talk about the act that the dramatic actor is able to perform on stage. In this respect, the word could be ambiguous. Thus, *performance* (or *acting*, as some authors call it) «[...] is therefore both work and play, solemn and ludic, pretence or earnest, our mundane trafficking and commerce and what we do or behold in ritual or theatre» (Turner, 1982:102). In this essay, *performance* shall be understood in both senses of the word. This is because I view it as being the same thing for an actor who is playing her character and for a person in her everyday life. The *acting's* process is the same in both cases, and consequently agents act in similar ways to dramatic actors. In other words, when a person wants to act in a concrete social situation, she needs to start up the same process that the dramatic actor renders in the theater: that is, the subject has a basic awareness – based on her own experience– of what is possible that happen in such a situation when she interacts with other people, and then she enacts it herself by performing in these circumstances with a defined purpose. Hence, the action of the dramatic actor and also of the agent should not be interpreted in this essay as a simple analogy, but as both actually undergoing the same process when they have to act.

This gives rise to a question: What is this process? Or more specifically, *what happens when an agent acts in social scenarios?* And this is the main issue that I am trying to raise in this work. To do so, I would like to begin by explaining in this chapter how action is considered by the main theoretical approaches: 1) An individualist approach to action (according to Donald Davidson and Elizabeth Anscombe); and 2) A social approach in terms of David Velleman, based on *Symbolic Interactionism* by George H. Mead or Kenneth Burke, among others. After that, I will focus on the holistic process of action itself, in order to explain why action needs to be observed in social contexts. And finally, I will conclude that the person acts in social scenarios by enacting herself before an audience.

2.1. The Problem of Action

It is important to start by saying that the diverse theories about action tend to differentiate between an action –the things that the subject genuinely does– and what we could be called a simple behavior⁴ –in which the subject undergoes an event: The things merely happen to her. Thus, it might be argued that a swimmer performs an action when she dives into the water because she wants to swim (this act requires some will by the agent); while it would be a simple behavior if this swimmer jumped into the water because of someone who pushing her (the subject's will does not need to intervene). Therefore, we can understand that behaviors and actions are part of the causality of the world: both are caused, and they produce, in turn, certain results. However, actions not only have causes, but also reasons. They are reasonable: that is, they are explained by an attribution of mental states. This point might also be illustrated by taking as an example the behavior of crying.

Crying can be a completely involuntary outpouring of emotion, as when a person bursts into tears at the first shock of pain, disappointment, or grief. At the opposite

⁴ Some authors refer to this as ‘activity’, but I think that an action could be composed of several activities. Therefore, I consider it more appropriate to use the word ‘behavior’ in order to distinguish it from an action.

extreme, crying can be entirely contrived, as when a six-year-old prolongs his wails long after his pain or disappointment has obviously passed, until we chide him for 'faking it.' Between these extremes lies the authentic but also voluntary behavior of the adult who, after absorbing the first shock, indulges in a good cry. This person is not faking it: he is sincerely expressing real emotion. But crying is in his case an action rather than a fit of passion. His behavior is still propelled by emotion, but it is also shaped by him into an act of crying. In this respect, I believe, it can serve as a model of agency (Velleman, 2009: 10 - 11).

In order to distinguish between actions and a mere happening, it would be necessary to move the analysis of action to its genesis (Harry Frankfurt, 1978). From this perspective, actions and behaviors would be intrinsically indistinguishable, since if actions are considered without cause (only because of their effects), they could not be distinguished from behaviors. Hence, a gesture like moving one's head could be an action or not, depending on the previous causal sequence.

What it is being argued here is that the movements that occur under the guidance of the person are actions, and the others movements which do not are simple behaviors. That is, human actions recorded movement patterns, and detecting them would serve to differentiate them from behaviors. In addition, these patterns are triggered at the time in which the person carries out the action, and not beforehand. The problem of this approach is that it could lead to casual explanation, because the patterns of movement could be understood as something which is guided by the agents in a causal manner. Nevertheless, the difference between action and behavior depends not only on causal factors, but also of the will of the agent.

Let us go back to the example of a man who is crying. First, this person allows himself to cry. But, on the other hand, he does not exercise any control over his behavior –he allows himself to cry but not to tear at his clothes. He acts in this way because this behavior is part of his conception of crying. It might be that a person has different ways of crying, which might be attributed to ingrained habits

that embody each person's knowledge of how she should conduct herself when she cries. But it is also possible to think that different people have different conceptions of crying, which are culturally conditioned. However, «[a] person who actively cries does not just let some behavioral program take over: he has an idea of what he's doing, and he brings the manifestations of his emotion into accord with that idea. His emotion initially propelled him blindly, but now it carries him through the witting fulfillment of an action-concept that he has in mind» (Velleman, 2009: 11). It is here where becomes visible the will of the subject, and together with it, her agency.

Intentionality is that property of many mental states and events by which they are directed at or about or of objects and states of affairs in the world. If, for example, I have a belief that such and such is the case; if I have a fear, it must be a fear of something or that something will occur; if I have a desire, it must be a desire to do something or that something should happen or be the case; if I have an intention, it must be an intention to do something. And so on through a large number of other cases. (Searle, 1983: 1).

We might also take the example that G.E.M. Anscombe suggests in her book *Intention*, which tries to show the difference between action and behavior in terms of two thoughts about the future: 'I am going to be sick' and 'I am going to take a walk'. The latter sentence involves a decision to take a walk, but the former is just a prediction (it does not involve a decision to be sick). This means that the disposition to be sick causes this thought: 'I am going to be sick'; whereas the thought 'I am going to take a walk' causes the disposition to take a walk. With this, Anscombe points out how we make up our self-governing actions but not the rest of our behavior, by showing how we maintain a relationship with our behavior in our forethoughts about it.

When the fact that we are going to do something makes us think so, then we clearly have not made it up; the case in which we have made up the fact that we are going to do something is the case in which our thinking it makes it so. And in the latter

case but not the former, our behavior will amount to an autonomous action (Velleman, 2009).

David Velleman also differentiates between action and behavior (such as a body movement) by claiming that the action is the product of the agency, and that it is also rational. For this, the action involves a willingness to act, and not merely that the subject gets carried away, for example, by an emotional outburst. The person is able to contemplate herself being immersed in a situation, and acting in an intelligible way. As a result, the agent is able to think about herself as the author of her own actions, but not the rest of her behavior. Thus, the action is based on reasons, which give meaning.

The activities that are performed by the subject reflect actions more than just a behavior when, and only when, they are done for reasons. The self-understanding capacity of the agent depends on its holistic features because, for Velleman, action results in self-understanding. However, in order for such self-understanding to be complete, the agent must find another rational person who responds to her actions –because only through social interaction is she able to understand herself. In short, Velleman believes that action is behavior that aims to make sense, because it is sensitive to considerations of its own intelligibility –which qualifies them as reasons to act.

Following all these arguments, it might conclude that what differentiates an action and simple behavior is the intention and the intelligibility. If a person, for example, intends to wink to seek certain complicity, such a movement is an action because there is a will on the part of the subject; on the contrary, whether that person winks the eye because she has a temporary twitch –and, consequently, this movement is unintentional– it will be a simple behavior. The object of this work deals with the action –not with the behavior– and it regards as a process that might extend over time, by trying to answer the question: *What is an action?*

2.2. Individualistic perspective

We do not add anything attaching to the action at the time it is done by describing it as intentional. ... That an action is not called 'intentional' in virtue of any extra feature which exists when it is performed, and let us call it '*T*'. Now the intentional character of the action cannot be asserted without giving the description under which it is intentional, since the same actions can be intentional under one description and unintentional under another. It is however something actually done that is intentional, if there is an intentional action at all. A man no doubt contracts certain muscles in picking up a hammer; but it would generally be false to call this contraction of muscles the intentional act that he performed. This does not mean that his contraction of muscles was unintentional (Anscombe, 1991: 74, §19).

The major concerns that have been raised by many main theories of action have attempted to define *what an action is* and *how it is originated*. In this way, we can highlight two fundamental lines among all of them: the first, an *individualistic perspective*, which focuses its studies on the subject herself (without regard to interactions with other people or with the different contexts); and the other one, a *social perspective*, looks at the interaction of the subject –at the action itself. It might be said that the first of these lines began with Aristotle, who studied this problem regarding action in his *Nicomachean Ethics*. In this, he defined the action as an event, which can be explained by desires and beliefs. In his practical reasoning two premises are put forward: 1) someone expresses a desire or an intention; and 2) someone expresses a belief or opinion about what kind of action will lead her to fulfill her desire. Here, the desire will always be the engine of the action. The practical syllogism in Aristotle says: Someone has a desire (D), and has the intention of fulfilling it; she knows that she will not obtain D, unless she performs an action (A). The conclusion is that she needs to carry out A. From this, we have the teleological explanation: If my desire is to swim, and I have the belief that I can satisfy this desire by jumping into the pool, it will make me act in this way. Any observer would be able to explain my action following this reasoning from a teleological perspective, from the third-person perspective. But now, we might wonder what happens with the rest of perspectives?

The starting point of the causal explanation –which follow the teleological explanation– asserts, as Elizabeth Anscombe noted, that the agent behaves according to the desire that she had at that time and the belief which caused her conduct to guide her on to what she should do. She argues that rational explanations are based on agent's intentions (Anscombe, 1991). This seems to mean that one sort of reason relates to the agent's desires for a particular state of affairs. Anscombe does not understand that a reason is as a cause, and thinks that a reason could be given: like when someone knocks a glass off of a table because she thinks that she has seen a face in the window and this made her jump. This example provides a causal explanation, but it does not give a reason –since knocking the glass off the table is not intentional. Then, it could be argued that the action is voluntary if the answer to the question 'why' is a reason (an intention) and, otherwise, it is not. This response from the agent would provide a description under which the action would be intentional. Hence, it is possible that the action would be intentional under one description but not under another.

Consider, for example, a man wants to saw a plank. When this person is sawing the plank, his action is intentional under one description –that is, cut the plank– but it is not under the description 'make noise'. Thus, he is intentionally sawing the plank, but he does not intentionally making noise; so he has no intention to make the noise (this is not his reasons for performing the action). In this case it is clear that there is an intentional action under one description, but not under another. This approach had a great influence on Donald Davidson's theory, despite the fact that Anscombe never accepted the causal theory, by claiming that when we describe an action intentionally, we provide reasons and not causes. Another example may be found in a person who feels afraid and overreacts: it would not be unusual to give a causal explanation, and it is not necessarily intentional. This probably depends upon how we look at it, since an action could be causal if we consider a particular description and, in turn, may not be intentional.

Donald Davidson was in favor of this idea, but he accepted that a reason could be a cause. For this author, a reasonable explanation of an action is also a kind

of causal explanation of the action, because when someone explains an action, one could mention her belief and desire which caused the action. In this way, Anscombe's reason is related to what someone desires: I have a desire (a trip for ice-cream), and a belief (if I am going to an ice-cream shop, I will be able to get it), and this makes me act. It might be explained *why* an agent (S) performed an action (A), if we rationalize A: that is, by specifying the belief and desire of S, which together results in A. This is *why* is fully causal: the desires and beliefs of S, which make action A intelligible are the causes of A. He affirmed that an explanation that could offer reasons for acting was also causal, and adopted a position closer to Aristotelian practical reasoning; although he also claimed that this reasoning left out the intermediaries, first, between the reasons and actions, and then between acts of will or intentions (Davidson, 1980). Accordingly, practical reasoning should be formulated in terms of primary reason. With this he puts together two previous approaches: the rationalist theory, in which the reasons explain the action; and the causal theory, in which action only happens because of certain causes.

The rationalization is a kind of ordinary causal explanation, by assuming that actions must have a causal explanation, which, in turn, must be rationalized. The causal chain: desire (D) and belief (B) cause a behavior (p), must follow the right route. The wrong causal chain gives rise to external deviant causal chains, where the practical reasoning differs from the action.⁵ One of the problems that we might encounter here is how we can connect the desire to do X with the fact of performing the action X. We would have to specify the correct causal chain, and the sufficient and necessary conditions to make this happen. There is another problem with the intention in this model, which is located at the time prior to the action: I am referring to the cases where the desire does not necessarily lead to the action, or people act against their better judgment.

The model proposed by Davidson follows the footsteps of practical syllogism: R is a primary reason through which the agent performed the action A

⁵ The internal deviant causal chains are those, in which the practical reasoning corresponds with the causal chain: desire and belief have caused the action, but this is not intentional.

under description d, only if R consists in a favorable attitude from the agent towards actions –which possess certain characteristics– and she has a belief that A has this characteristic under description d. Through this, to know the primary reason under which someone acted in a concrete manner is to know the intention with which action was done. However, there are certain cases in which desire and belief could have the final outcome of the desired action, and yet one cannot say that it is an intentional action. For instance, John wants to win over Eva, and he has the belief that if he makes certain gestures (such as winking at her), he will be able to achieve his purpose. One day, both meet in a conference, and John begins to experience uncontrollable blinking because of his nervousness. She looks at him by chance and thinks that he is trying to win her over. So, in this story, John has reached his aim, nevertheless his action has not been intentional. Another concern about the causal action of Davidson is that when a desire is not followed by the corresponding action: I want to be millionaire, and I have the belief that if I would play the lottery, I could achieve it. But I do not play.

In *Actions reasons and causes*, Davidson makes the intention coincide with the action. This was the conclusion of practical reasoning. In his first action model – which was similar to the Aristotelian model– he eliminated all the middlemen between reasons and actions (such as the will and the intention). The reasons not only explained an action, but also could work like a cause of that action. Nevertheless, there are some serious objections to this affirmation. One is that only the events can be considered causes, and primary reasons are attitudes and beliefs (which are mental states or dispositions), therefore a reason cannot be a cause. Another is that a cause has to be logically independent of its supposed effect, but a reason is not independent of the action, so reasons cannot be causes of actions. In addition, causal explanations essentially involve laws and rationalizations do not. Therefore, the latter cannot be causes. One objection Anscombe often raises to this theory is that it does not support the first person perspective in knowledge of the action, only the third person perspective. The causal theories only investigate events in isolation, and leave out human actions considered part of a behavior in which sense is acquired. But all of these authors forget the second person perspective.

All this makes us think that Davidson does not grant sufficient weight to intention, by focusing his theory on the desires and beliefs, which prompt the subject to act. While Anscombe, for her part, locates in the intention the mainspring of the action of the subject. She proposed three categories for classifying intention: 1) Intentions to act; 2) Intentions in acting; and 3) Intentional action.⁶ Intentional actions are produced due to intention, which is conceived previously. For Anscombe, intention pushes us to act in a concrete manner, but not necessarily. Intentional actions differ from simple activities thanks to this question, because they are those for which we could give reasons. That is, describing an event as a reason for acting converts it into an intentional action.⁷ This means that, desire-belief model of Anscombe taken into consideration the intention.

Nevertheless, as the aim of this work is not to focus on the intention, I will not go into details on these points; except to mention that this work understands that the action that the subject performs has an intention, which prompts her to act, and that such intention responds to the question ‘why?’, as Anscombe remarks in her studies. However, it does not mean that the intention is understood as if were located inside the person (from an *individualistic perspective* of the action), but rather

⁶ For more about this topic, see *Intention*, by E. Anscombe.

⁷ Anthony Giddens distinguishes between reason and purpose; consequently he considers it more appropriate to talk about *rationalization of action*. The intention is linked to *descriptions of acts with a purpose*; while the rationalization of the action relates the *basics foundations of such acts*. For Giddens, rationalization of the behavior expresses the causal support of the activity, when this links the purposes and the conditions that are necessary in order for the rationalization to be carried out within the existing practice in the everyday life of the subject. That is why it is not possible to say that the reasons are causes, but rather that rationalization is the causal expression of the agent's intentionality in self-knowledge and social context in which she performs.

Giddens also differentiates between an intentional action and activity by establishing certain parameters of knowledge, which are applied to knowing if an actor controls her own activity or not. The author calls this the *intentional content of everyday action*, and it involves the continuous control of the activity by the actor. That means, in order to distinguish between action and activity is necessary to know the way in which the actor controls her own activity –which does not mean that the actor should be aware of this control. Therefore, the three elements that Giddens considers making up the agent's actions are: the significant characterization or the identification to describe the act (knowing what someone is doing); the action's purpose (the intention itself); and finally the reason that leads to a deepening of the explanation about why the actor did that. Thus, these basis principles of action set out certain knowledge parameters, which are applied to intentional actions.

that the intention is situated in the interaction itself. It is understandable that Anscombe's proposal could refer to an action that extends into time, so it would be possible to place it into *social perspective*, if it were not for the fact that it ignores the second person perspective.

An example that shows us this point regarding three epistemological perspectives is as follows: imagine that there is a woman who is going to her job with the intention of asking for a pay raise. She has a desire (a salary increment) and a belief (she needs to ask her boss for it). But when she arrives to her job, she talks with her boss and realizes that he is having a bad day because the company is struggling with financial difficulties, so she changes her mind and chooses not to act in that way. In this story, the woman had an intention prior to the act itself, which responds to this question: Why does the woman need to talk with her boss? Because she wants a pay raise. But, as we can see, it is perfectly possible that her intention can be transformed when she interacts with other persons in order to achieve her desire in a concrete context. In this way, this example involves three epistemological perspectives: the first person perspective because she has a prior knowledge about her desire, belief, intention and about those which she must do in order to get her aims; the second person perspective, when she interacts with her boss—she can look at his face and his gestures—and this makes her change her mind; and the third person perspective, since the woman takes into account the context in which she is acting, and how she thinks she must behave within it, in accordance with socially acceptable rules. Hence, in the same way as the action, it is possible that the intention changes and develops as the person acts.

Another way to understand the intention was proposed by Paul Ricoeur when he contemplated that the need, desire and motivation aspired to become the reason for the action. For Ricoeur, intent encompasses a motive. Therefore, intent and motive should not be considered as the same thing, since both respond to different questions. The intention answers the question "what", which is used to identify the action and its aims; and the motive responds to the question "why", which has an explanatory function that is related directly with the context—that is

the reason of something, the clarification. The motive, for Ricoeur, is what makes the action intelligible and understandable. Thus, the body would become part of the reason that justifies the voluntary action in the motivation. Such reasons are they reinforce the will when the subject makes a decision. At this point, it is necessary to point out that Ricoeur distinguishes the relationship between the motives-decision and cause-effect: The cause should be known and understood before knowing its effects; while the motive does not make sense if it is analyzed separately from the decision. That is, according to this argument, the relationship between an action and its motive would be irreducible to a causal explanation, because cause and effect sustain an external and contingent relationship by being identified and understood separately. Instead, the motive would always keep an intimate and exclusive relationship with that which produces it. Motivation is, in this sense, responsible for the action.

Ricoeur thinks about intentionality in relation to decision-making. The person assumes the decision has been taken in accordance with the motivation which has led her to do something: “She has made a decision because ...”. For Ricoeur, an involuntary action cannot be intelligible. Thus, this author places intentionality inside a phenomenology of the will. Consequently, intentionality would not have a purpose in the world, because this would be something that the subject produces when she acts thanks to her corporeality. Intelligibility, in the proposal of Ricoeur, is linked to practical nature. This helps to understand that the action has its own grammar, which is possible to understand in terms of a phenomenological description. In this way, the intention of the action takes on special meaning in the language in which the questions and answers that the subject has to answer are made: *what is the agent doing when she is interacting?; and why does she do it?*⁸ That is why it is possible to understand the intention as a part of the motive that

⁸ Paul Ricoeur uses the so-called *speech acts* in order to analyze the proposition in a logical way. He refers in his analysis to the propositional structure of *speech acts* and distinguishes between verifying and performative speech. This distinction is important because the performative proposition entails the declaration of intention in the first person. The discursive nature of the action is revealed in the questions that the subject makes in order

the agent argues when she acts -and not as an antecedent or consequence of the action. That means, the intention would be the way in which the subject interprets the action, since when she explains the reason that she acts, it is necessary for her to adopt a particular perspective in her argumentation.

As this work does not seek to be a study on intention, on the few occasions where it is referred to it, this will be understood in the meaning pointed out by Anscombe –in response to the question *why*– but in a broad sense, from three epistemological perspectives. In this case, the intention does not have to occur necessarily before the action happens the action, but rather it may change during the whole dynamic process of acting.

Until now, action has been understood exclusively in the individualistic way – as if it were located inside the person. In light of this thought, the subject acts under the guide of her desires and beliefs, under her intentions, or under a causality of reasons. In almost all of these studies, action is produced as a causal association between a mental state and a body movement, and such an association happens inside the person. However, how could action be analyzed without taking into account the context in which it takes place, or in what way are the actions of others are influencing the subject? It will be on this second line of research that this work will focus.

2.3. Social perspective

What is the basic mechanism whereby the social process goes on? It is the mechanism of gesture, which makes possible the appropriate responses to one another's behavior of the different individual organisms involved in the social process. Within any given social act, an adjustment is effected, by means of gestures, of the actions of one organism involved to the actions of another; the

to find out what the intent of a specific action is. These questions are those that provide an argumentative discourse and a chain of action with its target.

gestures are movements of the first organism which act as specific stimuli calling forth the (socially) appropriate responses of the second organism. The field of the operation of gestures is the field within which the rise and development of human intelligence has taken place through the process of the symbolization of experience which gesture –especially vocal gestures– have made possible (Mead, 1967: 13 - 14).

The *social perspective* places the study of the action in the act itself: at precisely the time when the subject performs her actions (when she interacts). This entails such an analysis not only examining the action as something that begins to arise inside of the subject –which is based on her mental states–, but rather accepts that other external factors also influence in the process of acting. Thus, for the *social perspective*, the action is not a particular event, which is only based on a desire and a belief that guide the person to act in a certain way; but rather is a process that extends over time, and which seeks its coherence and intelligibility in the interaction. This is because when a person acts in a particular scenario, she cannot do it without regard for others who occupy such a scenario (their reactions and behaviors); just as she must take into account the norms set by the context in which she is located, and that will condition her actions to a greater or lesser degree. In this way, an agent interacts along with other agents in a concrete scenario (and also with oneself), in which all of these are observed by an audience (who can also be themselves) that is watching them and interpreting their doings, with the intention of understanding their actions.

As we can see, *the individualistic perspective* is quite different from *the social perspective*, although this does not necessarily means that they are the opposite of everything that they propose. Whereas the *individualistic perspective* holds that there is a gap between the subject and the access to her own mental states –between the first person perspective and third person perspective –the *social perspective*, however, opts for introducing the second person perspective, and gives more importance to the interaction. Let us take an example to clarify this point. From the *individualistic perspective*: If someone gazes at how another person starts running as a bus approaches the stop, it is very possible that the observer interprets that the desire of

this person is to catch the bus; and it is even likely that the watcher will imagine that this person believes that if she runs, she will catch the bus. If we borrow the *principle of charity* from the Davidsonian theory, in order to analyze this example, we will see that it is possible that the watcher concludes this because both (the observer and the agent) share the same *knowledge of the world*, which enables the first of them to look into the belief of the agent (if she runs, she can catch the bus), and also to perceive this action (star running) as intelligible. That is, what the person that is observing does is figure out the missing variable in the equation: desire + belief = action. Her interpretation is grounded in certain rules, which are guided by rationality, meaning that the subject could understand that the other person who is acting follows the same rational rules that she does (that both persons have a similar framework of joint beliefs). These beliefs are reasonable and coherent, and they are those that allow the agent acts in a particular way to achieve her desire.⁹

A theory of interpretation, like a theory of action, allows us to redescribe certain events in a revealing way. Just a theory of action can answer the question of what an agent is doing when he has raised his arm by redescribing the act as one of trying to catch his friend's attention, so a method of interpretation can lead to redescribing the utterance of certain sounds as an act of saying that 'Snow is white'. (Davidson 1984: 161).

From this standpoint, the subject apparently has knowledge of herself to which the watcher does not have access, since the latter can only interpret what she sees on the basis of her *knowledge of the world*. In other words, there is a gap between first person perspective and the third person perspective. This means that the *principle of charity* could be understood as a requirement for the interpretation and the attribution of beliefs, or, consequently, as something that we need in order to have beliefs. Recognizing the agent as a rational person –to whom I can attribute beliefs–,

⁹ Related to this, John Searle thinks that it is possible to cover mental states such as cause and effect because they are the result of physical states. To understand this, it is necessary to modify the dominant idea of causality. In this sense, this author suggests that mental causation is a kind of scenario in which human action happens when the subject interacts with others in the various contexts of life. (Searle, 1998).

I try to figure out the meaning which is possible that her actions have, with the aim of getting to know her. Thus, we can see how the intelligibility (in the *individualistic perspective*) is, on the one hand, in the agent and whatever that makes sense for her to do (1stPP); and, on the other, in the interpretation given by the watcher by relying on her own *knowledge of the world* (3rdPP). This search for intelligibility does not imply that information exchange between both persons (agent and watcher) is produced. In other words, someone who is observing how something happens would be able to reconstruct the events of a such situation from the desire which she thinks the agent has, by considering what she thinks is intelligible for the agent to do, which is the same that the watcher would do if she were in such a situation. The notion of intelligibility, therefore, is useful to avoid falling into causal explanations, which would be, on numerous occasions, unsatisfactory (Bassols, 2003: 122).

However, what would happen if the agent makes another decision and, instead of running to catch a bus, decides to lie down in the middle of the road? Most likely if there is someone watching this person, she cannot interpret the other's desire correctly (which is to catch the bus) or, at least, it will be difficult for the watcher to understand the behavior of the agent, because this would not make sense for her. In this case, the only way to know the desire and belief of the agent –as well as understand her actions– would be to address her and ask her what she is doing (2ndPP). This is the only way in which the watcher will be able to understand why the agent believes that by lying down in the road, she could make her desire happen (that is, the bus stops there), and so the agent can finally catch it. Of course, the interaction should not stop with that brief exchange of information. Thus, it is possible that, after a long conversation, the watcher (who now holds a second person perspective) might influence the beliefs of the agent and even modify them, if she is able to make the agent realize that such actions are not the best ones for achieving her aims. But it is also possible that the agent could modify the watcher's beliefs and convince her otherwise. In other words, when the second person perspective is taken into account, the gap, which is produced between first and third persons in the *individualistic perspective*, is broken.

Consequently, it could be considered that one of the biggest differences occurring between *individualistic* and *social perspectives* is found in the concept of intelligibility. The *individualistic perspective* understands that intelligibility is located in the reasons that the person has for doing so. However, this does not mean that what is intelligible to someone is also intelligible to others; or that other persons can understand why it could be intelligible to someone to act like this. In fact, it is likely that in many cases, the reasons why someone acts in this way are not intelligible to those persons who observe her and interpret her actions from an external perspective. On the other hand, and continuing with the *individualistic perspective*, the person who is looking at the actions of another –in order to interpret them and be able to guess the agent's desires and beliefs– is basing it on the experience that she has about the world. This may result in that what is intelligible to the watcher could be something else for the person who is acting. In other words, both of them do not share the same beliefs. Hence, the gap– which there is between the agent (1stPP) and the person who is watching (3rdPP) –would not allow that the watcher to have an access to self-understanding which, according to this perspective, the agent has about herself.

This point is resolved if it is viewed from the *social perspective*, in which the interaction in second person is introduced in the acting process. Furthermore, the subject who is acting can be positioned in each of perspectives (1st, 2nd and 3rd), in light of the circumstances in which she is placed. It is for this reason that the *social perspective* places the intelligibility in the action itself: in the interaction, and how agents act in a way that is coherent for them.

Intelligibility is ... not only a property which our actions must possess if they are to be understood by others as actions, to which response may then be made by further actions on their part. We ourselves have to be able to understand our own actions as intelligible ... if we are to be able to acknowledge them as actions rather than as something which we simply find ourselves doing, being as puzzled as anyone else as to what we are up to in doing whatever it is (MacIntyre, 1986).

The *social perspective* rests on the premise that the subject builds her own identity when she interacts with other people in certain social contexts. Thus, her actions have a meaning (both for herself and for others). The action, then, is established as such in this context, by being identified by all participants as appropriate for the situation in which they are in. What this social model proposes is not common knowledge of the world (as the *individualistic perspective* does), but rather that every individuals who is participating in the acting process has an intelligible background –which consists of a set of common practices and customs for all of them. Anthony Giddens analyzes what the agent does in terms of the degree of control over his or her daily activities as an actor. This control is significant because the ability to control the flow of action will depend on the knowledge that the subject has of the situation. That is how the person controls her own accession to society. Actors make events intelligible when they insert them into a framework of meaning, which they themselves build and maintain by acting upon them during their daily life (Giddens, 1987: 73-109). That means, when the agent acts, her action becomes a symbolic act, and the other social actors understand it as such. This, in turn, makes it easier for the agent to also interpret her own action within the same symbolism.

I smile in a friendly way at someone at a party. He responds by saying: “Have we met somewhere before?” [...] In each case the response is an intelligible sequel to the immediately prior action or actions and as such presupposes an interpretation of that behavior to which it is a response as an action of such and such an intelligible kind. Were we unable to evoke such responses we would be unable to participate in those networks of transactions within which the actions of individual agents find their place. Hence it has to be an essential part of learning to act that we learn to behave in such way that others construe our actions as intelligible (Margolis; Krausz; Burian, 1986: 63 - 64).

Accordingly, intelligibility is not only a property that the action must have if they are to be understood by others as actions. The agent also needs to understand her own action as intelligible, in order to warrant a response to some action by

another. In this way, it is possible to regard intelligibility as a property of action in relationship to the sequences in which they occur. To learn to act, then, the subject needs to participate in such sequences. Intelligibility depends upon social contexts, and people capable of intelligibility in their actions can participate in social relationships, which communicate practices and enact narratives.

Continuing with the example of crying, if we understand crying as a fit of passion, this only refers to the emotion that has caused it; whereas, if it is conceived as an action, this demonstrates that such emotion is under the guidance of one's conception of crying. This last process is equivalent to acting for a reason. For Velleman, the intelligibility of the action is not derived from its appropriateness, rightness or goodness, but quite the contrary. «The claim that a rational agent seeks to do what makes sense is uncontroversial if 'what makes sense' means what's appropriate or right or best, or what seems so from the agent's perspective» (Velleman, 2009: 26-27). He asserts in his proposal about practical reasoning that the ultimate purpose of all action is to provide self-understanding. Self-understanding should not be considered as an ulterior aim for these aims –since it is not for this reason that we pursue them– rather it is an aim in terms of carrying out our purposes.

In this respect, for Velleman, self-understanding is like efficiency. However, efficiency itself cannot be pursued. What it is pursued is an aim to act efficiently. It is the same with self-understanding. The subject tries to achieve, for example, a pleasant aim because doing so is what is intelligible for him to do; and what guides him towards self-understanding is what guides him to make such actions or activities. A person pursues pleasure because it is what she wishes, but she does it in a manner regulated for intelligibility. Consequently, Velleman holds that what drives the person towards self-understanding is understand this as an effort, which exerts a modulating role in her practical affairs. In this way, the subject shapes her actions or activities, by taking into account the most understandable representation of her impulses, while also shaping these impulses over time, in order to make them more intelligible to enact.

On the one hand, then, the rational agent does not attend to the mechanics of self-enactment, any more than the improvisational actor attends to the mechanics of improvisation. On the other hand, the agent must not dissimulate about his action's being a self-enactment. If he does, he will end up in what Sartre called bad faith (Velleman, 2009: 24).

The movement called *Symbolic interactionism* directly addresses this issue. It argues that any act is symbolic when a subject who interacts with others in a given context –just as it happens at the theater. That is to say, when an actor performs an action, it has a specific meaning, which is conferred both by the person who is performing as with other actors who interact with such a person –all of them interact and react to the acts of the other participants. Thus, the meaning is not derived from mental processes (as in an individualist perspective),¹⁰ but from

¹⁰ Within the individualistic perspective, John Searle proposes that intentionality is able to provide content to an object (aboutness) by giving it certain meaning. However, this meaning is conceived by him as a form of intentionality, which is not intrinsically linguistic: in the same way that beliefs, desires or intentions are. For Searle, there is meaning when it is possible to differentiate between the intentional content and the form in which it is manifested. Thus, inquiring about the meaning involves observing the intentional content. Although, for this author, the core of the meaning is the representation, since the intentions that are important for the meaning do not produce any effect on the audience. (Searle, 1983: 160-179).

Searle proposes the following example in order to put forward evidence that the meaning is limited by intentionality: «Why is it that we have performative utterances for apologizing, stating, ordering, thanking, and congratulating –in which we can perform an act by saying that we are performing it– but we do not and could not have a performative for, for example, frying an egg? If one says 'I apologize' one can thereby apologize, but if one says 'I fry an egg' no egg is so far fried. Perhaps God could fry an egg simply by uttering such a performative sentence, but we can't. Why not?» (Searle, 1983: 38).

Searle understands that language relates to reality through illocutionary acts, which have a communicative intention: To promise or to threaten that A has the intention to do B (Searle, 1979). From this perspective, the relationship between language and reality is the relationship between mind-worlds. For this author, the intentional act is developed within a *background*, which helps the actor to understand the world, and to participate with others in collective intentional actions. Searle also addresses the collective intentions, understanding them as a form of intentionality that links a set of basic rules –such as intentional behavior is not the sum of individual intentional behavior, and in this way one thing cannot be reduced to the other. This statement is restricted because Searle considers that in society there is not a group consciousness, but rather it is just composed of individuals. Consequently, the individual intention could be expressed in the form of collective intentionality, because this latter implies that a subject is able to understand that others may participate in the intention by performing a social activity. To access more detailed

interaction. The symbols mean something by themselves, and enable people to express themselves, imagine and be active participants by taking control of their actions. That is why the social action could be regarded as the one in which the subject acts taking into account all the possible actions, which are going to be performed by others. Social action is where individuals constantly share meanings (which are interpreted by others as symbols), in order to guide their responses according to the interpretation that they have carried out in such situation: When an agent is acting, she is constantly influenced by other agents. If we look at the action in a social way, we can appreciate that this makes it much more understandable. Like this, in the subject's performance itself is where we need to seek the action's intelligibility and coherence.

David Velleman's account, under the influence of Harry G. Frankfurt, describes the knowledge of our present and emerging actions as something which is spontaneous: expectations of actions that tend to produce actions. These expectations would in themselves be intentions, which are originated by practical reasoning that the agent has over her actions. In this way, an intention is identified with a certain belief about what the subject does or will do. Other authors, such as G.W. Von Wright, link the intentionality and the action in the person. For them, the intentionality is located in the behavior, and it is what gives its distinctive character to the action. Because of this, it is possible to know if an action has been performed in a conscious way or not. Wright thinks that understanding a behavior as intentional is the same as inserting it into a story. The agent tries to make sense in causal-psychological terms, when she acts in ways that can be understood as caused by her motives, habits, and other characteristics. A rational agent does this, by resembling an improvisational actor (Velleman, 2003, 185). However, the performer tries to be intelligible in a wider sense, when she develops her character through her performance, with the intention of turning it into a good narration. And this can only be achieved if all of her actions are understood in the form of narrative. The

information on this topic, see: "Collective intentions and actions". In *Intentions in Communication*, JMPR Cohen and E. & M. Pollack. Cambridge: MIT Press, 1990: 401-416.

question facing us now is whether the agent resembles a performer also aiming to make sense of her actions in narrative terms.

I assume that narrative intelligibility requires psychological intelligibility but not vice versa. That is, a story requires action, and action has to be intelligible as caused by the attitudes and attributes of a character, lest it count as no more than mere behavior, like blushing, sneezing, and fainting, which do not make for a story (Velleman, 2003, 185).

Velleman thinks that some theorists, following Aristotle,¹¹ make the mistake of believing that all a story needs is causal intelligibility. This means that an event ought to have some background from which a necessary and probable consequence could developed. If this were the case, then giving a causal meaning would also give a narrative meaning. And if so, the agent therefore shares the concern of performers with storytelling, by focusing on what makes sense in causal terms.

Consider, for instance, the following scenario: the statue of Mity's at Argos killed the author of Mity's death by falling down on him. This incident seems to have a causal meaning when we look at it as a story. However, Velleman thinks that it is possible to interpret this story from a perspective of causality or probability, because it is the audience who imagines this story on the basis that some force of cosmic justice makes the statue falls on Mity's murderer. This is possible because these events complete an emotional cadence in the audience's imagination. «When a murder is followed by a fitting comeuppance, we feel indignation gratified. Although these events follow no causal sequence, they provide an emotional resolution, and so they have a meaning for the audience, despite lacking any causal or probabilistic connection» (Velleman, 2003, 191).

¹¹ According to Aristotle, what makes events stay joined as a story in a performance is the plot, or *mythos*, which requires the represented events to follow one another 'by necessity or probability'. For Aristotle, there is a great difference between a thing happening *propter hoc* and *post hoc*. For this reason, he understands the plot in the form of causal explanation. See Aristotle, *Aristotle's Poetics*, X, 1452a.

The spectators understand a story which has been told because they know how to experience it –since this story is perceived as a guide, leading them through an emotional sequence –and because they also know how they feel about it. Those hearing it may or may not understand how the narrated has happened, but they know what this story means in emotional terms for themselves. That is, as an audience, people are able to make sense of a narration, although they do not know how this has happened (in the causal way). They understand it as intelligible when they build an emotional sequence to rely on their own experience. And, in the same way, we try to understand ourselves –what we feel and experience– through the narration. «We consequently aim to do things for which we have both an explanation, revealing why we came to do them, and a narrative that helps to clarify how we feel about them or what they mean to us» (Velleman, 2003, 201). In this sense, an agent can be coherent in causal terms without having a narrative meaning, because a causal explanation and telling stories mainly expresses different modes of understanding. Velleman's point is that when a subject attempts to have a narrative meaning, then that effort cannot be separated from her practical reasoning, because she foresees the course of action not only in a causal way, but also as a continuation of her story, in a manner similar to the way a dramatic actor performs.

When the dramatic actor interacts on the stage before the audience, she expects that her actions are understood in a particular way. That is, the actor expects that the audience captures the essential meaning of her actions in order to ensure a common understanding. This understanding is what gives meaning to her actions – both for herself and for others. That is why the actor performing her action should take into account –in addition to her own mental states and experience– the people with which she interacts and the context in which all of them perform their actions. This is because it is usual for subjects to be able to condition or influence the actions of the others. The way the agent reacts before the others' actions is often adapted to what the audience expects to see on the stage on which the actor is located –i.e., her actions must be appropriate to certain practices of behavior. Thus, when an actor plays a woman of the 20th century, she needs to walk, talk and behave like a person of that time if she wants that her actions to be understandable

and consistent for an audience who is looking at her. As may be seen, the way in which an actor represents a character is not so different from a subject performing a role. This is so, for example, when a person behaves as a teacher by working at such a position at the university. If she wants that her actions to make sense for both people who interact with her and those who observe her, she must act in her role in an appropriate manner. It is for this reason that it is possible to say that the subject is dramatizing herself when she acts in social contexts.

3. THE DRAMATIZATION OF THE SELF

First, I mean that all elements of the theater are (like experience generally) on the same plane – there is no a priori hierarchy, no way of determining before rehearsal what will be the dominating element, if any. Secondly, all elements need rehearsal – which means that all elements are capable of radical, total change. Thirdly, in a way that is difficult to explain but which I have experienced, by a sudden metamorphosis anything may be turned into anything. That is, the director may become deeply and personally enmeshed with the performers and their life problems; the environmentalist recognizes that action shapes space and space shapes action; the writer sees her/his text signify things s/he never intended; the audience is plunged into the difficulties of the performance so completely that its reactions regulate the tone and flow of the action; the amount of time spent in rehearsals and the immediate time span of a performance condition the performers' way of working and interactions with each other. These are only a few of the many combinations and outcomes possible (Schechner, 2003:62)

The idea that the subject is representing herself when she acts in a social context derives from an important current of thought (Symbolic interactionism) that, it might be said, began with George H. Mead and Herbert Blumer. What characterizes this line of thought –which has been central in the development of cultural-sociological contemporary thinking– is that it takes the initiative in the possibilities of understanding the action as if it were a performance. In this way, this stream of thought opened a new field of performative studies, which focuses on social performances by making an analogy with what happens in theater.

With the aim of pursuing this idea, this chapter begins by presenting the *Symbolic interactionism*, with the intention of highlighting the importance that the symbols and meaning have in the theory of social action. Then, it goes on to explain how a subject, who is dramatized by herself, is constructed and perceived when she performs in society. To do this, here are answers to some questions such as: Who is the target audience of the subject's dramatization? How does actor acquire the roles

that she plays? or What elements are influencing such dramatization? In addition, this chapter's focus will also be on explaining exactly both the concept of Drama and Performance used by this theory of action, in order to clarify that when this work refers to them, it does so from a social point and philosophical point of view, which is largely seen to the dramaturgical method carried out by the actors in the theater. In other words, the aim here is to show that there is a social aspect (parallel to the philosophical discussion) which also studies the theory of action, focusing its investigations on the subject and the interaction (and not only on the agent's mental states). This social theory of action gives the agent's actions a symbolism and meaning that the philosophical aspect fails to give it. Hence, any of these two aspects should not be discarded if we try to question: What does the agent need to do to act?

3.1. Symbolic interactionism

Symbolic interactionism emerged as a response to *Structural-functionalist theory*, which considered society like an isolated machine. *Structural-functionalist theory* –which was the predominant one until that time in sociology– could be seen largely as deterministic, by focusing on external stimuli and rules that conditioned human action. Some theorists from *Structural-functionalist*, such as Émile Durkheim, believed that society has a major influence on people, because it exists above all of us. It is much more important than the individuals that compose it, because it extends beyond the personal experiences of the subject. That is why, according to Durkheim, society has the power to powerfully influence people's thoughts and actions. Consequently, the subject is seen from a static and deterministic perspective. The individual has relative freedom to act because she is constrained by patterns and social rules, which specify the appropriate behavior for her. She acquires these rules to act through rituals:¹² it is because she is inserted in and

¹² On the basis of this, a ritual could be considered as a social symbolic practice, which tries to represent the community thanks to the participation of the individuals who compose it. Thus, ritual seems to establish a link between the person and society, because it reproduces

pertains to society, by society being part of her identity. Therefore, in Durkheim's theory, the subject is immersed and, in a sense, bound by a series of social events (especially by language).¹³

In its effort to deny the existence of static forces, which drive a person's action, *Symbolic interactionism*¹⁴ has focused on the meanings, symbols, action and interaction. This theory gave special emphasis to action, and studied it as if it were part of social interaction –which is located within an impersonal and self-reflexivity process: It is generally thought that the agent is self-reflexive and she acts in an aware and intelligible way for herself.

According to Blumer (who gave the name Symbolic interactionism to this trend of thought in 1937), this theory can be summed up in three main strands: 1) The subject interacts with other persons and objects in her environment thanks to meanings that she gets from all of these: She acts from the symbols that she interprets in the rest of the agents. 2) This meaning, in turn, originates from social interaction, which seeks to have a meaning. Therefore, the sign is the object that produces the meaning; and the meaning, for its part, contributes to the construction of the subject's behavior. 3) People select, organize, reproduce and transform the meanings of objects, by carrying out the process of interpretation that they are

the group's cohesion, and contributes to the construction of its identity. It is possible to differentiate a ritual from a routine since a routine is practically automatic, and ritual requires a subject who acts in a conscious way (though her actions are determined to greater or lesser degrees).

¹³ This way of understanding a person is significantly different from the definition proposed by George H. Mead (which will be discussed further below). Basically, it could say in one sentence that Durkheim opts for a subject who is largely determined by society, and Mead, a dynamic subject that is not only socially constructed, but who also works in the construction of such a society.

¹⁴ Assuming that human beings are able to think is what distances *Symbolic interactionism* from its behavioral roots. People are not considered by society as individuals who are motivated by external or internal forces –which are uncontrollable because they are located in a more or less established structure. Rather, they are seen as reflective individuals, who interact with the intention to build society. The ability to think is what shapes the process of social interaction: socialization. *Symbolic interactionism* considers socialization as a dynamic process, which allows people to develop the ability to think in a way that is uniquely human. Furthermore, socialization is not a one-way process in which the agent can receive information; but in it, the agent shapes and adapts this information to her own needs.

made, based on their expectations and their purposes.¹⁵ Hence, it is possible to claim that Symbolic interactionism understands the actions performed by the actor in the social world in which he is located like the ability that the agent has to interpret such a situation. This model considers all of this as part of a dynamic process, and not as a static structure.

3.1.1. SUBJECT WHO INTERACTS

We are not, in social psychology, building up the behavior of the social group in terms of the behavior of the separate individuals composing it; rather, we are starting out with a given social whole of complex group activity, into which we analyze (as elements) the behavior of each of the separate individuals composing it. We attempt, that is, to explain the conduct of the individual in terms of the organized conduct of the social group, rather than to account for the organized conduct of the social group in terms of the conduct of the separate individuals belonging to it. For social psychology, the whole (society) is prior to the part (the individual), not the part to the whole; and the part is explained in terms of the whole, not the whole in terms of the part or parts. The social act is not explained by building it up out of stimulus plus response; it must be taken as a dynamic whole –as something going on– no part of which can be considered or understood by itself –a complex organic process implied by each individual stimulus and response involved in it (Mead, 1967: 7).

The idea of social subject proposed by Mead is grounded on the person constructing herself when she interacts¹⁶ with the objects which are around her; i.e.,

¹⁵ Blumer, 1969: 1 – 60.

¹⁶ For the *Symbolic interactionism*, interaction is the process in which the ability to think is developed and expressed. But, in turn, thought is that which shapes the interaction process. In this process, the agent has to take into account the other persons' actions, and decides an appropriate course of action accordingly. However, interaction does not always imply thought. Thus, Blumer, according to Mead, distinguishes between two basic forms of social interaction: 1) *Non-symbolic interaction* (for Mead, conversation with gestures), which does not necessarily imply thinking necessarily; 2) *Symbolic interaction*, which it must have a mental process.

when the person acts in a particular context and reacts to the other subject's actions that are in the same scenario. Mead does not conceive that the *aware-subject* can exist without there being a social group that precedes it –in which this subject can develop her self-aware mental states, which characterizes her. Mead described the action as fragmented into four stages (which are not consecutive, but part of a dynamic process):

- 1) The first of them is the *impulse*. The agent receives a stimulus (which is sensory and immediate) that will allow her to give a response, thanks to the second phase of this process.
- 2) The *perception* helps a person to find and react to a stimulus associated with impulse. An example of this is the reaction, which results from a fundamental need in any living creature, such as hunger. In the case of humans, this response might be considered not only as a thoughtless and immediate impulse. This person might also be stopped (before acting) to assess her situation, by taking into account the environment in which the subject is placed or her past experiences, and so she could contemplate the possible consequences of her actions.

The perception involves both external stimuli and mental images, which the subject is able to create. These latter ones help the person to consider and weigh a response before carrying it out. The agent is perfectly capable of choosing (an active manner) among all the stimuli, which she receives. An important point in Mead's theory is that he considers the fact that the actor perceives that an object is precisely what makes her the subject herself (both are dialectically related and are inseparable).

Kenneth Burke also proposed something similar in his work *A Grammar of motives*. He referred to *Symbolic action*, when the action involved modes of behavior made possible by acquiring a conventional, arbitrary symbol system; and he called *Non-symbolic* the action which is not required to develop a symbolic system for acting.

- 3) Once this has happened, the person *manipulates* the object in order to analyze it before acting. For Mead, this phase is a break in the acting process, because it is not part of the immediate response given for the subject. In this case, someone could examine a mushroom which she has found in the field; and before eating it, she using her prior knowledge and her detailed focus on it.
- 4) And the last one is the stage of *consummation*. In this, the actor performs the action, which satisfies the initial impulse.

3.1.2. GESTURE IN SOCIAL ACT

It is reasonable to believe that the social act –which is where the Symbolic interactionism focuses its proposals– involves more than one actor. Mead believes that the basic mechanism of this kind of act is the gesture, and asserts that this process also occurs innately in animals. A gesture directly causes another one in the interlocutor. In the case of two dogs, for example, the gesture of one of them immediately produces the gesture of another –without implying that there is any mental process.¹⁷ Sometimes, human beings also carry out this kind of ‘non-significant gestures’ –as those observed in fencing– but also a person can perform ‘significant gestures’ –which are those that require an agent reflecting on them before reacting. The gestures are considered significant when they arise from a person who can predict the response of her interlocutor, since they have a similar

¹⁷ Here the *gesture* is understood as a body movement, which happens in response to something, and should also be regarded as a complex movement.

«There is something that reveals to us what the purpose is—just the glance of an eye, the attitude of the body which leads to the response. The communication set up in this way between individuals may be very perfect. Conversation in gestures may be carried on which cannot be translated into articulate speech. This is also true of the lower animals. Dogs approaching each other in hostile attitude carry on such a language of gestures. They walk around each other, growling and snapping, and waiting for the opportunity to attack. Here is a process out of which language might arise, that is, a certain attitude of one individual that calls out a response in the other, which in turn calls out a different approach and a different response, and so on indefinitely. In fact, as we shall see, language does arise in just such a process as that.» (Mead, 1967: 14).

meaning for her or cause the same mental image in her. These are often with more verbal than physical gestures.¹⁸ Therefore, the communication, which occurs thanks to the language, involves not only gestures, but also their meanings.

[...] we have a symbol which answers to a meaning in the experience of the first individual and which also calls out that meaning in the second individual. Where the gesture reaches that situation it has become what we call 'language.' It is now a significant symbol and it signifies a certain meaning (Mead, 1967: 45 - 46)

According to Mead, «the function of the gesture is to make adjustment possible among the individuals implicated in any given social act with reference to the object or objects with which that act is concerned ...» (Mead, 1967: 46). Thus, the gesture (or significant symbol) affords better conditions for the adjustments and re-adjustments which are carried out by the subject, because it makes the person performs with the same attitude toward herself. This is exactly what enables her to adjust her behavior to her current circumstances in light of that attitude. Another function of significant symbols is that it makes the thought possible (in particular, through language). In this way, thought is considered as an internal dialog of the person with himself, via gestures.¹⁹ That is, for Mead: thinking is the same as talking with others (Mead, 1967: 42 – 61).²⁰ The significant symbols also enable the symbolic interaction: People interact with one another not just thanks to gestures, but also because of significant symbols. This makes it possible for social patterns

¹⁸ Kenneth Burke also claimed that, in some artistic expressions, we could find acceptance and rejection aptitudes as gestures. That explains the metaphor of *man as gesturer*.

¹⁹ «The response is generally of a different kind from the stimulus in the social act, a different action is aroused. If you assume that there is a certain idea answering to that act, then you want at a later stage to get the idea of the first form, but originally your idea will be your own idea which answers to a certain end. If we say that gesture 'A' has idea 'a' as answering to it, gesture 'A' in the first form calls out gesture 'B' and its related idea 'b' in the second form. Here the idea that answers to gesture 'A' is not idea 'a' but idea 'b.' Such a process can never arouse in one mind just the idea which the other person has in his.» (Mead, 1967: 49).

²⁰ It is clear that Mead understands the thought in terms of behavioral. Conversing involves a behavior (talking). Such conduct also happens in the inner self of the person, and consequently the thought is originated. Therefore, Mead does not give a definition of thought in mental terms.

and more sophisticated ways of interaction to be developed, which gestures would enable.

3.1.3. THE POWER OF SYMBOLS ON ACTION

Mead focused on human action and interaction, but not in isolated mental processes. The central concern of Symbolic interactionism lies in the way in which people learn meanings during interaction (and socialization). This theory usually assigns a causal meaning to social interaction: Meaning does not derive from mental processes, but the interaction. People learn symbols and meanings in the course of social interaction. Whereas people respond to signs thoughtlessly, they react to symbols in a completely reflective manner. In this sense, symbols could be considered as social objects, which are used in order to represent (signify or take the place of) anything that people agree to represent (Charon, 1998, 39). People use symbols with the purpose of communicating something about themselves to others. In this regard, language would be a vast system of symbols: Events, objects and words exist and have meaning only because they have been (or may be) described through the use of language. Symbols are crucial because they allow persons act in a distinctly human manner.²¹ Under symbols, a human being does not respond in a passive way to a reality that is imposed; she does so in an active manner, by creating and recreating the world on which she acts (Charon, 1985: 62).

Also important is the influence that meanings and symbols exert on the action and human interaction. Both give the social action (involving a single actor)

²¹ Symbols perform a number of specific functions for the actor: 1) symbols make people interact with the social and material world, allowing them to name, classify and remember the objects which they found there; 2) they improve the ability of people to perceive their environment; 3) they also increase the capacity of thought, which can be seen as a symbolic interaction from the subject with herself; 4) symbols broaden the ability of the person to solve problems; 5) they allow agents to transcend time (by imagining their past or future) and space (by taking the place of another); 6) symbols make it possible to imagine a metaphysical reality; and 7) these allow people to avoid being slaves of the context: Persons can address their actions. To broaden this point, see Charon, JM, *Symbolic interactionism: an introduction, an interpretation, an integration*. Michigan University: Prentice Hall, 1985.

and social interaction (two or more players involved in a mutual social action) distinguishing characteristics. Social action could be described, then, as one in which the individual acts taking into consideration other people (Charon, 1985: 130). In other words, when someone takes a specific action, this person is simultaneously trying to measure her influence on other actors. In the process of social interaction, people communicate meanings to others in a symbolical way, with the purpose of others interpreting these symbols and guiding their response depending on the interpretation, which they are making. That is, actors develop a process of mutual influence on social interaction. Thanks to people's capacity to use meanings and symbols, they can take decisions among all actions, which might be undertaken. Hence, it is not necessary to accept the meanings and symbols, which could be imposed socially. From the interpretation they make of the situation in which they are in, people are able to shape themselves according to new meanings and lines of action. Symbolic interactionism attributes some autonomy to the actors, by considering that they are not constrained or determined, but they are able to make independent and individual choices. Hence, people are capable of acting, and not only respond to external stimuli.

The actor selects, checks, suspends, regroups, and transforms the meaning in the light of the situation in which he is placed and the direction of his actions. Accordingly, interpretation should not be regarded as a mere automatic application of established meaning but a formative process in which meanings are used and revised as instruments for the guidance and formation of action. It is necessary to see the meanings play their part in action through a process of self-interaction (Blumer, 1969: 5)

The process of interpretation of meaning, which is carried out by the person, is composed of two distinct steps: First, the actor indicates to herself what the things are with which she is acting; she needs to point out to herself the things that have meaning. Doing so, the actor is performing an internalized social process in that she is interacting with herself. This interaction with herself is something other than an interplay of psychological elements; it is proof that the person is engaging in

a process of communication with herself. And second, by virtue of this process, interpretation becomes a matter of handling meaning (Blumer, 1969).

A different way of understanding the meaning of action of another person is to find the motives of such action, because the fact that she becomes aware of the person's motive is what will make you able to understand her (Burke, 1969a). Thus, acts are the result of the motives that the person has to act. However, that a person has motives implies a set of guidelines to guide decisions. On this basis Kenneth Burke considers (from a deterministic perspective) that motives impulse the agent to act in a concrete way. That means that the subject is not free to decide in the situation in which she finds herself. For Burke, a motive is what creates a form. Put another way: the basic part of a form is its motives. On the other hand, an agent is able to make small decisions (purposes) when he is already acting. Hence, it can be said that a purpose is a reason for acting, and that something inherent in the idea of purpose is also the idea of choice. That is, a subject who acts purposely chooses a course of action in accordance with that purpose.²² In short, motives would push the individual to act, but purposes are what allow her to make choices when she acts. Therefore, to achieve understanding of another person's action we shall take into account the motives of such an action. Consequently, it must be said that action should also be grasped as a decision-making process, which will culminate in a greater one, which will resolve the conflict faced by every person.

3.1.4. The self

The *self* constitutes the heart of the intellectual interactionism scheme. It is the ability to see ourselves as we see any other social object. This might be broken

²² «Men may violently disagree about the purposes behind a given act, or about the character of the person who did it, or how he did it, or in what kind of situation he acted; or they may even insist upon totally different words to name the act itself. But be that as it may, any complete statement about motives will offer some kind of answers to these five questions: what was done (act), when or where it was done (scene), who did it (agent), how he did it (agency), and why (purpose)» (Burke, 1969a: xv).

down into three sections: We imagine, first, how we present ourselves before others. Second, we suppose what they are thinking about us. Finally, we develop an emotion about our *self*, when we imagine the many possibilities which others have of us. This idea comes not just from Mead, but also from that Charles Horton Cooley called *self speculate*.²³ Both theorists have a concept of *self*, which have been quite important for the current concept of *self* in modern symbolic interactionism. The Blumer's definition of *self* is in line with this approach. He considers that the subject might be the object of her own action, because she acts towards herself, and also that she could guide her actions toward others –by taking into account the kind of object that it is to herself (Blumer, 1969).

The idea of Blumer about the *self* is based on Mead, who also analyzed the *self* as follows: The *self* has the ability to regard herself as object and subject. «The self is essentially a social process going on with these two distinguishable phases.» (Mead, 1967: 178). He claims that the *self* is an *I* (a subject who carries out actions which are considered appropriate for the purpose of getting her desires), and a *Me* (an object for herself).²⁴ The latter point means that the agent could distance herself from herself in order to be able to act with herself, as if she was just another object.²⁵

²³ C. H. Cooley developed the concept of *self-speculating*, so that through the imagination we perceive an idea of what our appearance could be in another mind. This self-speculating might be broken down into: 1) we imagine how we appear before others; 2) we imagine what other people's opinions about us are; 3) as a result of this, we develop a sense of pride or mortification about our *self*.

²⁴ Like most Meadean theory, the *self* presupposes a social process because it is originated thanks to communication between human beings. Thus, what Mead does is to define the self in behavioral terms: «But it is where one does respond to that which he addresses to another and where that response of his own becomes a part of his conduct, where he not only hears himself but responds to himself, talks and replies to himself as truly as the other person replies to him, that we have behavior in which the individuals become objects to themselves.» (Mead, 1967: 139). The *self* is, consequently, another important social aspect of the individual.

²⁵ «The 'me' represents a definite organization of the community there in our own attitudes, and calling for a response, but the response that takes place is something that just happens. [...] The two are separated in the process but they belong together in the sense of being parts of a whole. [...] The separation of the 'I' and the 'me' is not fictitious. They are not identical, for, as I have said, the 'I' is something that is never entirely calculable. The 'me' does call for a certain sort of an 'I' in so far as we meet the obligations that are given in conduct itself, but the 'I' is always something different from what the situation itself calls for. So there is always that distinction, if you like, between the 'I' and the 'me.' The 'I' both

The *self* is developed through a reflective process, in which she puts herself in the other's place, to act in the same way as they would. This facilitates the person being able to examine herself just as another person would. If the person desires, she could change the result in order to adjust herself to a given social act –that is, it is a dynamic process. When someone acts, her actions are participating in the construction of the rules, which are shaping the different contexts, as well as in the development of the identity of other persons in society. Thus, it is very possible that the agent could be configured thanks to these rules and the rest of the persons interacting with her. In addition, Mead established the genesis of *self* in two child development phases:²⁶

- 1) The first one is the *play* phase, during which the child learns to adopt to other children's attitude.²⁷ In this regard, *play* –in particular the period that preceded the organized games– is playing (like a performance) at something. When a child plays at being a mother, at being a teacher, at being a policeman, etc., what she is doing is acquiring different roles. A child who takes a role has in herself the stimuli which calls out for that particular response or group of responses. Hence, during the *play* the child uses her own responses to stimuli, with which she also is going to build her *self*. Generally, these responses will be those that better organize her stimuli.

For Mead, this is the simplest form of being another to one's self: Someone says something while playing a character, and others respond playing another character. Responding from another character, then, is a stimulus for the other persons, and so the *play* goes on. In this phase, a

calls out the 'me' and responds to it. Taken together they constitute a personality as it appears in social experience. The self is essentially a social process going on with these two distinguishable phases. If it did not have these two phases there could not be conscious responsibility, and there would be nothing novel in experience.» (Mead, 1967: 178).

²⁶ To know more about distinctions between *play* and *game*, see Mead, 1967: 149 – 164.

²⁷ Although animals also play, only human beings pretend *to be someone else*. Mead gives the example of a child who plays at being an 'Indian': «This means that the child has a certain set of stimuli which calls out in itself the responses that they would call out in others, and which answer to an Indian» (Mead, 1967: 150).

certain organized structure is originated in her and in the other person who replies to her. But it is possible that this conversation happens in the same person, by a dialogue emerging between the person and herself. As a consequence of this *play*, the child learns to become both subject and object for herself, and begins to be able to construct her *self*. However, it is clearly a limited *self*, because the child is only capable of taking the role of specific individuals with whom she interacts. That is, children lack a more general and organized sense of significance of themselves.

- 2) The other one corresponds to *game* phase. The child who participates in a *game* needs to be ready to take the attitude of everyone else involved in it. For this reason, these different roles must have a definite relationship to each other. She must know what the other persons are going to do in order to carry out their own *playing*.

In a *game* where multiple individuals are involved, the child has to be ready to take on any roles at any time. Mead claims that there is a set of responses, in which the attitude of one requires the appropriate attitudes of the other. It is in this phase where the personality of the child begins to be defined. All children start to be capable of operating in an organized group and, more importantly, they are able to determine what they will do within a specific group. This organization is presented in the form of the rules of the *game*.²⁸

This last phase is where Mead involves *the generalized other*.²⁹ This concept is related to the attitude of the whole community. The *self* needs to have the capacity

²⁸ «Children take a great interest in rules. They make rules on the spot in order to help themselves out of difficulties. Part of the enjoyment of the game is to get these rules. Now, the rules are the set of responses which a particular attitude calls out. You can demand a certain response in others if you take a certain attitude. These responses are all in yourself as well. There you get an organized set of such responses as that to which I have referred, which is something more elaborate than the roles found in play.» (Mead, 1967: 152).

²⁹ Society dominates over the individual through 'Me'. Hence, 'Me' is the adoption of the *generalized other*. Mead also analyzes 'I' and 'Me' in pragmatic terms. 'Me' allows the

to adopt this *generalized other*. Mead affirms that: «... only in so far as he takes the attitudes of the organized social group to which he belongs toward the organized, co-operative social activity or set of such activities in which that group as such is engaged, does he develop a complete self or possess the sort of complete self he has developed.» (Mead, 1967: 155). The person needs to gain the generalized other's perspective to evaluate herself, and not simply the vision about her that specific individuals would have.³⁰ Thus, a group requires a person to address her activities in line with the generalized other's attitudes, and it also influences on the person's behavior through this.

By virtue of *self*, people often do what is expected of them in a particular situation. Subjects try to respond to the group's expectations, thus preventing potential problems that may arise if they ignore what the group deem adequate. Therefore, the *self* allows greater coordination with the community because individuals are judged for their actions by society, and in this way the group works more efficiently. In light of the above arguments, someone might think that Mead believed that agents are conformists, since they insist on responding to the expectations of the *generalized other*. Nevertheless, this is not the case because, for Mead, each *self* is different from any other.³¹ People do not necessarily have to accept the community as it is. They are able to transform and improve it.³²

individual to live comfortably in the social world, while the 'I' makes the change of society possible. 'I' and 'Me' are thus part of the social process as a whole.

³⁰ This is what makes the abstract thinking and the objectivity in Mead's theory possible. The *self* requires being a member of a community and behaves according to society's common attitudes. While the *play* phase is only interesting for parts of *self*, the *game* phase demands a coherent and fully developed *self*.

Mead also analyzes the *self* from a pragmatic point of view. From the subject's perspective, the *self* makes the individual more efficient for the whole group.

³¹ All *selves* share a common structure, but each has its own unique features. In addition, there is not a single *generalized other*, rather the society is made up of many of them.

³² According to Mead, the only way of opposing *generalized other* is to build a new and larger one (composed of past and future elements).

«The only way in which we can react against the disapproval of the entire community is by setting up a higher sort of community which in a certain sense out-votes the one we find. A person may reach a point of going against the whole world about him; he may stand out by himself against it. But to do that he has to speak with the voice of reason to himself. He has to comprehend the voices of the past and of the future. That is the only way in which

3.1.5. Social process

The fact that all selves are constituted by or in terms of the social process, and are individual reflections of it –or rather of this organized behavior pattern which it exhibits, and which they prehend in their respective structures –is not in the least incompatible with, or destructive of, the fact that every individual self has its own peculiar individuality, its own unique pattern; because each individual self within that process, while it reflects in its organized structure the behavior pattern of that process as a whole, does so from its own particular and unique standpoint within that process, and thus reflects in its organized structure a different aspect or perspective of this whole social behavior pattern from that which is reflected in the organized structure of any other individual self within that process ... (Mead, 1967: 201).

Every person (together with the organized structure within the social process of experience and behavior) is also created thanks to each individual self-structure. This is so because each person reflects this relational pattern from her own unique standpoint. Hence, the common social origin and constitution of individual selves and their structures do not conflict with specificities of the person, or deny her distinctive individuality.³³ In order to study social life for the purpose of examining action, Blumer used sympathetic introspection. To do this, the place of the actor who is performing should be taken and, thereby the situation understood from her

the self can get a voice which is more than the voice of the community.» (Mead, 1967: 167 - 168).

³³ «The individual, as we have seen, is continually reacting back against this society. Every adjustment involves some sort of change in the community to which the individual adjusts himself. And this change, of course, may be very important. [...] These profound changes which take place through the action of individual minds are only the extreme expression of the sort of changes that take place steadily through-reactions which are not simply those of a “me” but of an “I”. These changes are changes that take place gradually and more or less imperceptibly.» (Mead, 1967: 202).

Mead believed that the *I* is responsible for changes which appear in experience only after its reaction has taken place; i.e. it is only after someone has said something when one would be recognized by oneself as the person who has said it –as this particular self who has said a specific thing. Therefore, it is only after someone has done something when this person is going to be aware of what she is doing. It is at this point that the person could keep it in her memory, and place it in terms of that which she has carried out –here is when the actor assimilates the patterns of behavior.

point of view (*her unique standpoint*). For Blumer, society is not composed of macrostructures. The essence of society must be searched for in the actors and action. That is, the organization should be considered as a set of persons acting; and life, in this society, is built by the actions which people perform.

Society should not be understood, then, as a set of isolated events. When people act socially, they try to adapt their actions to existing lines of action, which the actors themselves have generated. Therefore, a collective action is created, in which participants make indications to each other –not just to themselves (Blumer, 1969: 16). This leads us to what Mead called *social act* and Blumer, *joint action*,³⁴ which were later adopted by some most contemporary authors. Hence, despite both theories being different –because the social perspective refers to joint action from the subject's point of view (this joint action arises from the agent toward society), and the philosophy perspective examines this matter by basing them on how society affects the individual– it could be said that, in some way, Michael Batman, Raimo Tuomela, Margaret Gilbert, and other important authors, have inspired their works in the tradition inherited from Mead and Blumer.

A *joint action* is not simply the sum of all individual acts; it has its own character. A joint action is not external or coercive for actors and their actions; but rather, the actors produce joint action with their actions. It is possible that each joint action adopts different shapes. But even so, this usually takes repetitive and firmly established forms (Blumer, 1969: 17). This kind of action was often governed by pre-established meanings systems (such as culture or social order).³⁵ Blumer also alleged that most joint actions adopt *patterned behaviors*.

³⁴ This way of understanding joint action is different from the form proposed by Michael Batman, Margaret Gilbert or Raimo Tuomela. For instance, Margaret Gilbert believes that joint action gets started only when a subject explains to others her readiness to be jointly committed in a certain way with them. Otherwise, the aim of Blumer and Mead is to show how joint action could influence the individual and her actions.

³⁵ Blumer noted that *large structures* were little more than ‘contexts’, in which the truly important aspects of social life are framed: the action and interaction. *Large structures* establish the conditions and limits of human action, but are not determined it. People do not act within the context of structures (such as society); they act in situations. These

It is common for us to assume roles that correspond to certain *cultural patterns*, which are own social sector where we usually act. The persons around us are carriers of specific forms of culture. This then leads us to think that people do not internalize society in the abstract, but replicate a particular social structure, which is historically determined. Therefore, the introjection of roles, which is performed by the subject, is consubstantial with the emergence of self-consciousness (Mead, 1967). That is, someone cannot become by herself a person (a conscious human being of her own individuality) because self-consciousness corresponds to all the specific specifications which distinguish the subject as group member.

Because of all these things, Symbolic interactionism suggests that society is shaped by certain patterns of behavior, customs and rules that identify it as such. In this sense, interaction is regarded as a process in which patterns, customs and social norms are shaped, internalized and expressed. Actors have to take into consideration the other agents during the interaction, in order to decide a course of action. It is in the social interaction where the subject undertakes a process of mutual influence. It is customary for people to develop recurrent patterns of action and interaction in situations that they experience frequently.

Life would be much more difficult if there were no such habits. Thus, saying that a person is a social being could mean that she *has acquired the competencies necessary to interact*. Objects exist in nature as guidelines for our actions. That is why the person needs to be an object by herself. That means the subject has to be understood by herself as one more object in the whole situation (as a *me*). Only in that way the person is able to include the patterns of action in her experiences, which she has perceived through the interaction.

structures are important because they shape the situations in which the individuals perform, and provide the set of established symbols that actors need to portray.

3.1.6. Commitment with interaction

Every social interaction depends on the participants' reciprocal commitment to sharing a collective self-understanding as a basis on which to continue improvising together.³⁶ The need for this commitment is what makes it possible for agents to reject to others who are considered by them as *bad actors*, since agents cannot interact with these persons because of not sharing the joint understanding of the situation (Velleman, 2009: 112).³⁷ Although an agent carries out roles, which are different from others (even if these roles are hostile to each other), they could require cooperating to achieve the cognitive objective for which such roles are performed. Consequently, actors will have reasons to require from each other the recognition of their equality and fundamental interdependence as co-improvisers.

The project of self-understanding, which is carried out by the rational agent, is even more effective when she interacts with others agents involved in the same project. The rational agent interacts with other actors in such improvisations, *playing* herself, by doing what would make sense for her under the circumstances in which she is placed. Every improviser is under some rational pressure that incites her to reach an identity, which can be attributed to herself, to be projected onto others,

³⁶ Here, we should give an example of the notion of joint commitment, which is offered by Margaret Gilbert. This notion is split into two categories: 1) personal, and 2) joint commitment. Personal commitment is the commitment that an agent has to proceed with a course of action –once she has decided on it on the basis of some reasons (Gilbert, 2014: 31). For Gilbert, commitments are normative matters, although they are not moral. For instance, when someone fails to carry out a decision and does not change her mind, then she will make a mistake and will be subject to criticism. As may be seen, this normative notion is basically that of success or failure, and occurs when a person makes a mistake of sticking to her plans: The failure is also of someone's judgments to be true or correct ones. In this respect, two or more agents are jointly committed in the requisite sense if they are jointly committed to espouse a certain goal as a body (Gilbert, 2014: 31). Thus, the joint commitment is something created by each person, which expresses her readiness to be jointly committed. To find out more, see Gilbert, M. *Joint Commitment: How We Make the Social World*. New York: Oxford University Press, 2014. And to read more about this topic, see Bratman, E. M. *Shared Agency. A planning theory of acting together*. New York: Oxford University Press, 2014.

³⁷ David Velleman thinks that the possibility that someone believes that others might reject her –because she does not correspond with the representation that others expect of her– is the object of anxiety that could lead to emotions such as shame or guilt (Velleman, 2009: 112).

and assume what others attribute to her. Therefore, it is possible that a single shared conception of the agent appears in explaining her behavior which it is given by the rest of the people. An actor is able to find intelligible forms to interact with when she is involved in scenarios³⁸ which are socially shared –where there is a limited selection of actions and reactions that are available for each participant.

All these assumptions suggest that the key to interacting in a rational way with other rational agents is to act on understandings, which are or could be common knowledge. Relying on the common knowledge of someone and on of our way of doing things is the best way to go ahead with the improvisation of the representation of oneself (Velleman, 2009: 86 - 87). When we interact with others, we directly depend on the social practices that are developed. Our individual practical reasoning and the need that we have to interact with others (who also have practical reasoning) provide us with an incentive to converge with them in a practical vocabulary, which is shared by all of us. This vocabulary helps us to understand one another. Without it, it would be very difficult to find understandable answers to actions of others –which should also be intelligible to ourselves (Velleman, 2009: 79 – 80).³⁹

Actions are performed under descriptions, and act-descriptions are socially constructed, with the result that communities differ over the domain of things that can be done. If members of one community are choosing among options that members of another have never imagined, then the latter will have no opinion about the choice and no grounds for forming one (Velleman, 2013: 13).

³⁸ David Velleman understands these scenarios as a kind of pattern of behavior, which are part of a specific situation. «These scenarios are not scripted in advance by any individual author or group of authors; they are developed and continually revised by all performers in the course of repeated performances. And although the interests of individual performers may conflict with respect to potential revisions, there is a common interest in making the repertoire of scenarios more comprehensible, since it is a shared resource for self-understanding.» (Velleman, 2009: 150).

³⁹ Erving Goffman also claimed that all discursive practice improves mutual understanding by being "framed" in an interactive context. Linguistic acts can only be understood if they are considered as *social flows*. The definition of communicative acts as *social flows* results in the conversation. This should be considered a ritual exchange, which presents all the dynamics, relationships and constraints that usually characterize a ritual.

In the same way that language is a unique human ability and the mind is shaped by the social process, both the principles of mental functioning and the symbolic and social action in which it results are formed on syntactic and semantic qualities of particular languages.⁴⁰ Therefore, grammars of motivational terms might also be treated as grammars of human action (Burke, 1941).⁴¹ Kenneth Burke believed that an act itself modifies the conditions of action, as one thing leads to another in order that it would not have occurred if we had not acted. An action requires properties, and a property is not an act but a state. In this sense, in a social situation we might observe how people develop certain behaviors thanks to the environment where they are located, wherein *actus* and *status* attaches the appropriate importance to social relations. Thus, interactions between people could be formalized in terms of acts and status. «The act-status alignment lends itself to another sort of treatment, whereby status is considered as *potentiality* and actus as its *actualization*. That is, in a state there are implicit possibilities, and in an action these possibilities are made explicit.» (Burke, 1969a, 43). According to Burke, it would not be hard to imagine that the most complete act could be the *pure act* or *pure drama*: an act considered the prototype of all acts, which could be used in a paradigm of action in general. Consequently, drama should be understood as synonymous for action.

3.2. Drama

Using "scene" in the sense of setting, or background, and "act" in the sense of action, one could say that "the scene contain the act." And using "agents" in the sense of actor, or actress, one could say that "the scene contains the agents." It is a principle of drama that the nature of acts and agents should be consistent with the nature of scene. And whereas comic and grotesque works may deliberately set these elements

⁴⁰ The similarities in this point with G. H. Mead and the Symbolic interactionism are evident.

⁴¹ Burke wanted to present a general system for the analysis of motives and language, in which he tried to isolate language from its embedment in patterns of interaction in order to deal with the linguistic relationships. This system was aimed at providing a kind of intersubjective method for the analysis and critique of explanations for action.

at odds with one another, audiences make allowance for such liberty, which reaffirms the same principle of consistency in its very violation (Burke, 1969a: 3)

For some authors, such as Kenneth Burke, a drama is, in some way, a mode of symbolic action which allows the audience to perhaps be induced to act symbolically in sympathy with the actor. Insofar as the drama can make the actor gain the sympathy of the audience, society then will actually be working like a dramatic narrative, with perfect synchronization among all its parts. To understand the dramatization process, we must consider the action in a symbolic way that is shaped according to fictional principles. Goal of dramatization is that the others are identified with it. To do this, the subject performs the theatricalisation of her motives. She bases it on language, which is the staging of this symbolic drama that communicates with the audience.

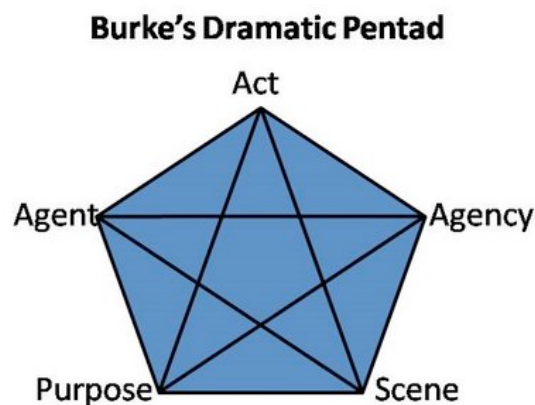
Burke believed that drama could give us a way to analyze human action: Drama helps us understand how a play operates, by taking into account the expectations of both the audience and playwright with regard to a coherent framework. Thus, Burke proposed that the action be seen from a dramatic point of view, which he called *Dramatism*. This perspective suggests a procedure to be followed in development of a given terminology. When looking at drama, it is likely to discover that we have made a selection in the realm of action as something that is contrary to simple motion.⁴² It constitutes a process to examine all forms of human action, with the aim to discovering their basic motivation. This thought is what guides us to the main proposal by Kenneth Burke: the terms, which encompass the *Pentad*, are the major explanation of human action.⁴³

⁴² «“Dramatistically”, the basic unit of the action would be defined as "the human body in conscious or purposive motion". Hence we are admonished that people often speak of action in a purely figurative sense when they have only motion in mind, as with reference to the action of a motor, or the interaction of forces. Term like "adjustment" and "adaptation" are ambiguously suited to cover both action and sheer motion, so that is usually difficult to decide in just with sense a thinker is using them, when he applies them to social motives.» (Burke, 1969a: 14).

⁴³ Burke's purpose for using the dramatist pentad is that it is a good way to highlight the strategic moments of motivational theory.

In any rounded statement about motives, you must have some word that names the act (names what took place, in thought or deed), and another that names the scene (the background of the act, the situation in which it occurred); also, you must indicate what person or kind of person (agent) performed the act, what means or instruments he used (agency), and the purpose (Burke, 1969a: XV)

Burke designs a pentagon with five vertices, which he calls *pentad*. In it, each one of its vertices refers to a basic component of his dramaturgical system. The *pentad* should be understood as a kind of universe, which defines the terms within it. This is made up of five elements: *act* (names which took place, in thought or deed), *scene* (the background of the act, the situation in which it occurred), *agent* (which person performs the act), *agency* (which instruments she used) and *purpose*.⁴⁴ In this process, act is associated with dramatic action, and is made up of a number of specific actions. This connects the subject's actions to her social circumstances.



⁴⁴ To clarify this statement, it is necessary to add that Burke claimed that there were five elemental questions which had to be answered by analyzing the motives: 1) what is the act? 2) What is the scene? 3) Who is the agent who performs the act in the scene? 4) What is the agency with which she performs the act? And 5) what is the purpose? All of these terms interact with each other dramatically (Burke, 1969a: xv).

3.2.2. Dramatic pentad

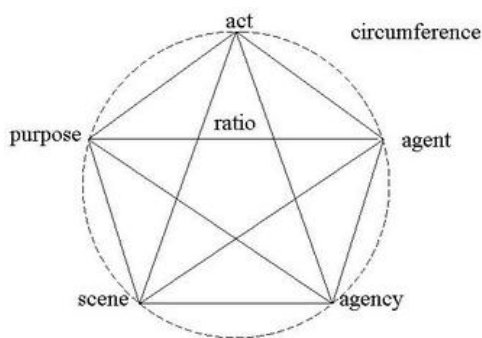
The aim of an act is to narrate what happened, in thought or deed. Agency might be defined as an instrument by which the agent achieves her acts –it is considered a tool or method, implying a pragmatic point of view. Burke believes that agency is linked to the agent in the sense that the agent affords the purpose of will for the agency. Usually, in sociology and philosophy, agency is not understood in the terms of Burke, but as the capacity of a person to act in an independent way, and to make her own choices (even though some of these may be conditioned by social factors). There is an endless discussion about whether agency must have a goal-directed activity (intentional action) or not. However, it is not necessary for the present work to consider this argument to a greater extent and in greater depth. Thus, even though Burke's perspective places the agency in the interaction itself – because it is a tool that the agent needs to use in order to act– agency should be generally understood in this work as the subject's capacity to perform intentional and volitional actions, which must be located in the acting process itself.⁴⁵

Another term is the scene, which is regarded as the context in which something happens. In the theater, scene usually correspond to the stage which forms a physical container for the action. When a character comes on stage, an adjustment or change must be made in the scenic situation. Scene can also be used for a play with reference to the context of an event on the stage. Agent is the term applied to the person who is pushed to act by particular motives. This term is also interwoven directly in acts into order to get a subject's conscious or subconscious objective.

For Burke, the agent is who gives agency a kind of reflexive aspect. Finally, purpose is identified with conscious effort, which the agent has in order to get a specific goal. In this way, it can be understood as the objective of the person for

⁴⁵ For a detailed analysis, see Wilson, G. and Shpall, S. (2012) "Action", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Edward N. Zalta (ed.), URL <<http://plato.stanford.edu/entries/action/>>

acting. Purpose would implement the conscious goals of the agent, which may or may not overlap with the agent's elemental motivation.⁴⁶ In the Pentad, any term does not replace or impersonate another one.⁴⁷ Their infinite capacity for merger and transformation is intrinsic to these terms. Each term has implicit in it its opposite. That is why each term of Pentad implies the other terms which modify it.⁴⁸ Consequently, there is not a unique perception of authority, but rather a multiplicity of dynamic elements. Each of these five terms affects the other; that is why they are not to be considered individually but as ratios.



A ratio is established the way in which a term is modified by another one, for instance: an act is modified by the scene or a scene is modified by an act. Ratio is a formula, which indicates the transition from one term to another (Burke, 1969a: 262). Hence, Burke

applies the concept of ratio in order to justify the relationship among the terms. For Burke, the nature of these terms, in a given situation, is determined by the nature of the other terms in such context. A term, when it is applied to a particular scenario, shows certain effects that appear to change its nature and its relation with the rest of the terms. Thus, it can be said that a ratio is a formula for indicating a transition among terms within a specific context.

In keeping with this idea, the terms that shaped the Pentad are able to define one another; and, in turn, every term provides a part of the context by which the

⁴⁶ For Burke, the agent controls her purposes (in a given situation) but her motives are those which control her actions. Thus, the main difference between purposes and motives is that the agent is able to make a decision when she needs to choose her action on basis of a purpose, but she cannot do it when a motive is the one that pushes her to act. A purpose indicates that an agent tries to empathize with the motive, which leads her to act. It is intrinsically linked to the analysis of motives, which was analyzed by Burke in several books and papers.

⁴⁷ Later, Burke introduced one more element, which came to be known as *attitude* (as incipient act).

⁴⁸ This point is highly reminiscent of that proposed by George H. Mead: The person cannot act without some change happenig in herself. Therefore, she is persistently changed when she acts.

other is defined. Hence, for instance, scene-act-ratio could be applied in two ways: 1) something had to be adopted in a concrete situation (deterministically); and 2) something should be adopted in conformity with the situation. Two ratios in five terms enable them to shape: scene-act; scene-agent; scene-agency; scene-purpose; act-purpose; act-agent; act-agency; agent-purpose; agent-agency; agency-purpose. These are principles of determination (Burke, 1969a: 15).⁴⁹ Burke gives special consideration to act-agent ratio.

The agent is an author of his acts, which are descended from him, being good progeny if he is good, or bad progeny if he is bad, wise progeny if he is wise, silly progeny if he is silly. And conversely, his act can make him or remake him in accordance with their nature. They would be his product and/or he would be theirs. Similarly, when we use the scene-act and scene-agent ratios in reverse (as with the sequence from act or agent to corresponding scene) the image of derivation is stronger than the image of position (Burke, 1969a: 16).

The principle of drama is that the nature of acts and agents should be coherent with the nature of the scene (Burke, 1969a: 3). Act and agent need a scene which *contains* them. Thus, the scene would be just like a background for these terms. However, the relation between these two terms is not exactly the same. The agent does not harbor the act, though its result might be said to *pre-exist virtually* within her. In the same way, an act is not part of the agent, even though some forms of acting may be said to produce certain moods or traits of character. It is likely that we may misdirect our attention from the scenic situation to the motives that the agent has for acting; or we might also change our attention from the criticism⁵⁰ of

⁴⁹ Here, we can understand ratios as principles of selectivity rather than as thoroughly causal relationships. And the act is seen as a locus of motives.

⁵⁰ Burke understands *criticism* as the investigation of a form in order to know the significance and meaning. This critical point of view of Burke is focused on the metaphor of the drama. For him, drama is built on the conflict of opposing forces, and he attributes particular importance to the analysis of human behavior as action. In addition, the dramatic metaphor is based on a form in which fighting forces are wrapped in the action, with the aim of creating the whole symbolic statement which is the play. Consequently, if we understand that the nature of the things is the product of contention, we will see, in the same way, that the nature of the things is determined by the nature of the interaction among the forces which are not work.

personal motives to the attitude itself, which does not proceed from traits of the agent but rather from the nature of situation. The basis for all this are motives, which directly affect both agent and purpose: On what grounds did she do this?, What kind of scene did she say it was that called for such an act?⁵¹ Burke believes that in the Pentad, the action might be viewed as the motive of a narration. The motive⁵² of the act is both the cause and effect of this –both what causes the act to happen, and what is discovered as a cause of the act. The act represents the motive and, in turn, is a result of the motive. For Burke, the action in a drama is its generating principle –what causes the drama to happen, and what is revealed as a result of the drama.

3.2.3. Ritual drama

The general perspective that is interwoven with our methodology of analysis might be summarily characterized as a theory of drama. We propose to take ritual drama as the Ur-form, the "hub," with all other aspects of human action treated as spokes radiating from this hub. That is, the social sphere is considered in terms of situations and acts. In contrast with the physical sphere, which is considered in mechanistic terms. Idealized as a flat cause-and-effect or stimulus-response relationship. Ritual drama is considered as the culminating form, from this point of view, and any other form is to be considered as the "efficient" overstressing of one or another of the ingredients found in ritual drama." (Burke, 1969a: XVI).

In this sense, we might consider that drama is a process –a series of happenings which contribute to understanding an isolated event. Thus, a drama could be understood as an action or a decision, which forms part of a decision process. The action's source of drama is based on major decision-making, which

⁵¹ Here, it is possible to interpret *ground* in a Hegelian way: as a background, and as a reason (Burke, 1969a: 12).

⁵² It could be said that motive is the object of dramatistic investigation, and dialectic is the method. Burke affirmed that a dialectical method is something more than a positive method for understanding the social world. Dialectic is, for Burke, a conversation of many voices, and each of them, in turn, have their place and their point of view.

includes several minor actions. The most important thing for each action is a significant decision moment. In a coherent drama, such a decision should be related to the cause of action. For this, it is important to establish the individual decision's specific relation to the main choice in the decision-making process. Each choice in the drama is a moment which resolves a conflict and leads to an upper level of conflict.

It could be said that the essential element in a dramatic situation is the consequence of all the forces or purposes, which are mutually destructive. It is usual that in the circumstances of a conflict we can find motives, which will take us forward in spite of them being opposite. The resolution of a simple conflict is achieved by finding out what term is large enough to incorporate both sides of the conflict. Burke claims that the person's intention to resolve the conflicts that characterize a field of action is a process of identification –understanding identification processes as the state in which all conflicts are resolved. This intentional effort on the part of agents in the drama constitutes action. Therefore, the action of the drama is basically the combination of all the intentional efforts; that is, what the drama is about.

Accordingly, Burke proposed ritual drama as the logical alternative to the treatment of human acts and relations in terms of the mechanistic metaphor (stimulus, response, and the conditioned reflex). The mechanistic considerations need not be excluded from such a perspective, but take their part in it, as a statement about the predisposing structure of the ground or scene upon which the drama is enacted (Burke, 1941: 90). However, Burke was not the only author to focus social action on drama.

Victor Turner also creates a social theory based on drama, which holds that people take part in ritual experiences, sometimes in an unaware way, by living in community. He defined ritual as «prescribed formal behavior for occasions not given over to technological routine, having reference to beliefs in invisible beings or powers regarded as the first and final courses of all effects» (Turner, 1982: 79).

Turner conceives ritual substantially as performance and enactment, not primarily as rules or standards.⁵³ Performance generates new things, which transforms us. The rules are a frame for the performance –they are not something that we have an obligation to follow. In short, the ritual could be seen as a kind of performance –or a complex sequence of symbolic acts –which has the capability to transform and to disclose the main classifications, categories, and contradictions of ritual processes.

For Turner, an act is carried out with the aim of achieving a purpose. Hence, this should not be only analyzed as an independent element, which forms part of a process; but rather as a reason and an end in itself. Thus, the conflict itself would be most important together with the actions that the actor would undertake to resolve it. One of the central claims in his work is that the social relationships and the symbolic actions represent the transition main point –as if it were a threshold –in a status-sequence between two positions. That is, society usually presents itself like social dramas, in response to conflicts arising between two or more actors.

Turner's social drama concept is based on the idea that cultural systems are illogical, and they are full of contradictions and conflicts. «We have then a kind of interactional *modus vivendi*. Together the participants contribute to a single overall definition of the situation which involves not so much a real agreement as to what exists but rather a real agreement as to whose claims concerning what issues will be temporarily honored. Real agreement will also exist concern the desirability of avoiding an open conflict of definitions of the situation.» (Goffman, 1956: 4).

⁵³ The ritual is associated with small ceremonies of everyday life, and (from a anthropological perspective) with the regulation, control and symbolic domination of situations. Therefore, rituals have a ceremonial character of representation, and they are static.

Erving Goffman also considers that ritual is not an extraordinary event, but a constitutive part of everyday human life. Everyday life is composed of ritualizations, which guide our actions and gestures. These ritualizations are understood as embodied culture, whose expression is the ability to present convincing performances before others. Hence, rituals are forms of symbolic action, which are only built by gestures that represent the bringing into action of evocative rhythms (which make up dynamic symbolic acts, and movement that involve a symbolic presentation of the action).

Nevertheless, it is possible to resolve a conflict within a framework that is reasonable for all persons.⁵⁴

We might see the action in a drama as an attempt on the part of the performer (or characters) to make decisions, who will try to resolve the conflict under the guide of their desires. Each decision is an act, which leads the character closer to the resolution of the conflict. The element of decision could be established as a characteristic of an act. Thus, the act is the result of purposeful activity. As mentioned above, an activity is not necessarily an act: that is, an activity which lacks purpose is a motion and not an action (Burke, 1969a: 14). When we talk about the interaction of forces that exist in a drama, it is usually remembered that the word *action* always implies an agent, a purpose and the subject's will of carrying it on. Therefore, the forces in a drama are the product of the purposeful action of the characters.

Turner discusses social conflict as social drama⁵⁵ when he analyzes the later issues from theatrical perspective. For this reason, he uses that terminology to describe crisis situations. «Even when, in certain kinds of theatre, in different cultures, conflict may appear to be muted or reflected or rendered as a playful or joyous struggle, it is not hard to detect threads of connection between elements of play and sources of conflict in sociocultural milieus» (Turner, 1982: 105). It is true

⁵⁴ «An interaction can be purposely set up as a time and place for voicing differences in opinion, but in such case participants must be carefully to agree not to disagree on the proper tone of voice, vocabulary, and degree of seriousness in which all arguments are to be phrased, and upon the mutual respect with disagreeing participants must carefully continue to express toward one another. 'This debaters' or academic definition of the situation may also be suddenly and judiciously involved as a way of translating a serious conflict of views into one that can be handle within a framework acceptable to all presents.» (Goffman, 1956: 4).

The model proposed by Goffman drift towards a Durkheimian approach: Drama as a ritual. This ritual creates a sense of shared reality, which is not necessarily ephemeral. If a ritual is successful it creates full social symbols of moral power, and the persons who participate in such a ritual will believe in these symbols. Thus, social reality is not only built, but also reproduced and maintained. Hence, it could be possible to say that rituals have a coercive character.

⁵⁵ He works on a model based on Aristotelian tragedy. His intention is to throw light on spontaneous social processes, which are not authorized or set in conventions, but which arise from clashes of interest or incompatible social structural principles in everyday life.

that the dramatic actors carry out their actions in the theater when they try to get their aims, but what characterizes a drama is actually the conflict. In the theater, the players not only do things, they try to show others what they are doing or have done. In this respect, performers and the audience share the action.

Turner believed that these actors often take the form of rituals and social dramas when they perform in a given situation.⁵⁶ Hence, we should not understand the social drama as if it were a mirror of theater, but rather as a metaphor. When the subject represents herself in society, she acquires new roles constantly, in order to adapt her behavior driving her to the current circumstances. This process is the same as what the actor in the theater performs, when she tries to represent a character. The character grows along with the actor; it is actually created through the rehearsal process, which may sometimes involve emotional moments of self-revelation. «‘Experimental’ theatre is nothing less than ‘performed’, in other words, ‘restored’ experience, that moment in the experimental process –that often prolonged and internally segmented ‘moment’ –in which meaning emerges though

⁵⁶ When Turner theorizes about the great social differentiations, he moves his analytic model –which is based on ritual –towards the performance. Although, he admits the relationship between those who perform the ritual and the audience, in post-industrial contexts, it is more complicated than the relationship, which is produced in tribal societies. According to this, we could regard ritual as an episode that is originated within cultural communication, which entail direct patterns that are simplified and repeated in the eyes of those who look at them. In addition, the audience who attends the ritual must share both understanding of the intention and terms, and also accept validity intrinsic of interaction that is running on such ritual (Alexander, 2006). In these contexts, from the performances and rituals –which are full of symbolism –emerge societies, not as a system, but as a process that is constantly changing. In this way, we can find the symbolism in the action itself. These symbols are used for guiding people on how to recognize other community members and interpret their actions in an intelligible form (Goffman, 1956). Thus, for Turner, the ritual is a kind of performance -i.e. a complex sequence of symbolic acts –this transforms and reveals the main classifications that appear in social processes. On the other hand, Antonin Artaud gave a new view of the notion of ritual. His understanding of ritual was «the transcendence of the actor’s personality by outside forces –codified systems of performance such as those used by the Balinese, or trance possession» (Schechner, 2003:21). Artaud does not affirm that the theater comes from a concrete ritual, but rather that theater is a ritual. He thinks that the ritual process mentioned by Victor Turner is applied more to the workshop-rehearsal process than to dramatic literature.

‘reliving’ the original experience (often a social drama subjectively), and is given an appropriate aesthetic form.» (Turner, 1982:18).⁵⁷

3.2.4. Dramatized agent

When we allow that the individual projects a definition of the situation when he appears before others, we must also see that the others, however passive their role may seem to be, will themselves effectively project a definition of the situation by virtue of their response to the individual and by virtue of any lines of action they initiate to him (Goffman, 2009: 3)

The actions of a person (who presents herself before others) could influence the circumstances in which they are in. That is why sometimes, a subject acts in a meticulously calculating way: she dramatizes herself in a given manner in order to offer the kind of impression to others, which is likely to evoke from them a specific response that she is concerned about getting.⁵⁸ It is very common that the subject sometimes anticipates and plans her actions without really being conscious of it, or maybe she intentionally acts in a particular situation. In any event, the customs of the other persons require this kind of concrete expressions from her. It is also likely that these standards of behavior (which are socially regulated) pushes the subject to carry out certain roles, which will lead her to show a well-designed impression –and yet which she might be aware or unaware of, or she might be disposed to create such an impression or not (Goffman, 1956: 3 - 8).

⁵⁷ In fact, even naturalistic performers manifest that something happens to them psychologically and physiologically during a performance. However, the function of rehearsals is to hide this process in order for the performance to reveal not the actors but the characters they are playing. The goal of great theater director Konstantin Stanislavsky was to enable actors to ‘really live’ their characters. For this purpose, nature should be imitated to appear as it is represented on stage (Schechner, 2003:46). In this view, the dramatic process represents a course of action.

⁵⁸ «In stressing the fact that the initial definition of the situation projected by an individual tends to provide a plan for the co-operative activity that follows –in stressing this action point of view– we must not overlook the crucial fact that any projected definition of the situation also has a distinctive moral character.» (Goffman, 1956: 5).

On the other hand, people could be also impressed by this subject's efforts to perform; or perhaps they only skeptically look at aspects of her unaware actions; or it is also likely that they misunderstand the situation and come to erroneous conclusions. In any case, it is possible that we may have a pragmatic view of this situation and affirm that the subject, in fact, dramatizes herself in a given circumstances, and in this way she promoted the understanding of her actions by all of them (even by herself).⁵⁹

For Erving Goffman, an interaction (or face-to-face interaction) is the reciprocal influence of persons upon another's actions, when they are in their immediate physical presence.⁶⁰ Given that in the face-to-face interaction there is a reciprocal influence of an individual on the other's actions when they are in immediate physical presence, it is important to note that such an influence occurs through a performance. As a consequence, the concept of *performance* will replace the *social role*, as was defined by the *functionalist theory*. Goffman focused on a conception of the subject as an actor-character, which refers to the distinction between who represents a role and what is represented; i.e., the separation between instrumental and expressive action.

When Goffman claims that the actor presents herself before other persons on a stage, he does not affirm that the entire world's a stage, because that notion would involve a type of insincerity. What he wants to say is that people are usually involved in role-playing, by building and staging their multiple identities. That is, people enact their personal and social realities, which are based on their day-to-day,

⁵⁹ It is also possible that in a given circumstances the subject projects her perception about the situation by sharing her circumstances with others. It is then she is able to assume that events may occur within the interaction, which contradict or discredit her projection. When this happens, it is likely that the interaction itself may come to a halt, and the person feels confusion and even shame. Maybe at these moments, the actor who feels that her presentation has failed may act ashamed, while the rest of the people may show themselves to be hostile. Because of that, all of them will feel uncomfortable, experiencing a kind of anomie, which is usually generated when the social system of face-to-face interaction breaks down (Goffman, 1956: 5).

⁶⁰ «An interaction may be defined as all the interaction which occurs throughout any one occasion when a given set of individuals are in one another's continuous presence; the term 'an encounter' would do as well.» (Goffman, 1956: 8).

through their roles. To do this, they use socio-theatricals conventions, which the subject acquires when she acts in particular circumstances. Goffman found in the dramatic interaction approach a methodological device for analyzing the flow of social life, by understanding the behavior of the actor who tries to maintain expressive control –she pays attention both to the details of the activities which are carried out and impressions that they produced in other persons. The theatrical metaphor is used to present social action, as a succession of parts of a performance.

3.2.5. Performance

When an individual plays a part he implicitly requests his observers to take seriously the impression that is fostered before them. They are asked to believe that the character they see actually possesses the attributes he appears to possess, that the task he performs will have the consequences that are implicitly claimed for it, and that, in general, matters are what they appear to be. In line with this, there is the popular view that the individual offers his performance and puts on his show ‘for the benefit of other people’ (Goffman, 2009: 10).

A *performance* could be understood, according to Erving Goffman, as all activity that a participant carries out in a given situation, which serves to influence in any way some of the other participants. That is, a performance is seen as a mode of behavior that may characterize any activity of a subject, which happens during a period marked by her continuous presence before a particular set of viewers, and which has some effect on such viewers. If we take a particular actor and her performance as a basic point of reference, it would be possible to refer to the rest of the persons who participate in the scene or as co-participants, and to those who observe the scene as an audience. There would also be a pre-established pattern of action, which is the basis of the performance, and which may be presented on several occasions in a similar way (Goffman, 1956: 8 – 13).⁶¹

⁶¹ There are many different ways of conceiving the performance. For instance, other authors such as Richard Schechner think that a performance is something much more

The performative studies are a set of acts, which make the normative structures unstable and, in consequence, inspire the critique of society itself. In this process, both performers and audience are transported and transformed. «[P]erformance behavior isn't free and easy. Performance behavior is known and/or practiced behavior or 'twice behaved behavior,' 'restored behavior' –either rehearsed, previously know, learned by osmosis since early childhood, revealed during the performance by masters, guides, gurus, elders, or generated by roles that govern the outcomes as in improvisatory theater or sports» (Schechner, 1981:84). Performance is the process of transforming patterns of action, which form part of the subject's experience. This transformation is a mimetic, a representation of the person herself.⁶² In this sense, Turner believes that performance always will be doubled, and it will not be able to escape reflection and reflexivity.

limited, as an activity done by an individual or group in the presence of and for another individual or group. Nevertheless, Schechner himself recognizes that some activities (play, games, sports, and ritual) would be excluded from his definition. He considers it best to center his definition of performance on certain acknowledged qualities of live theater, which places more emphasis on the audience–performer interaction (Schechner, 2003: 22). The idea of this author seems right because even where audiences do not exist as such, this role persists.

To offer another perspective, a performance might also be considered as «to bring something about, to consummate something, or to “carry out” a play, order, or project. But in the “carrying out”, [...] something new may be generated. The performance transforms itself.» (Turner, 1982, 79). Turner believed that performance might be framed by the rules (which does not mean that performance is determined). In fact, he affirmed that both action and interaction within such a frame might lead to unprecedented insights, and even make new symbols and meanings, which may be incorporated into subsequent performances. Turner claimed that it was undoubtedly the transformative capacity in a ritual performance that implied an ingress of power into the initial situation; and performing implies the co-involvement of the majority of its performers in a self-transcending flow of ritual events (Turner, 1982, 80).

In this work, *performance* will be understood, according to Goffman, as the action which an actor carries out in a concrete situation, be it in the theater or in everyday life, since such a performance will be similar in the both cases.

⁶² «Tragedy, then, is the imitation of an action that is serious, complete and of a certain magnitude» (Aristotle 1961: 61). Note that Aristotle is talking about action, not about a person's life. From this point of view, tragedies are pieces of a life, which have a 'beginning, middle, and end' in the dramatic text. For this reason, the play makes its own demands in accord with action. There is also a clear link between artwork and experience. Art usually 'comes after' experience, if it is seen as something that occurs over time.

Schechner proposes that the separation between art and life is built into the idea of mimesis. It is this coming after and separation that has been so decisive in the development of western theater (Schechner, 2003:29). «Plato's student Aristotle agrees that art is mimetic but asks precisely what does art imitate and how? Art does not imitate things or even

By using masks, costumes, and physical actions arranged in a set way, or improvised according to known rules; by performing following a script, scenario, or set of rules; by performing in special places or places made special by performing in them; by performing on holidays or at times set aside 'after work' or at crises in the life cycle such as imitations, weddings, and funerals: by all these means, and more, theatrical reality is marked 'non-ordinary –for special use only.' Furthermore, what is performed is encoded –I want to say nested, trapped, contained, distilled, held, restrained, metaphorized –in one, or more, special kinds of communication ... performance activities are fundamentally processual: there will always be a certain proportion of them in the process of transformation, categorically undefinable (Schechner, 1981:83).⁶³

experience, but 'action.' [...] Art imitates patterns, rhythms, and developments. [...] Each organism (animate, natural, artistic) conceals a determining pattern-factor that governs its development» (Schechner, 2003:28).

⁶³ Schechner does not believe the actor split in two when she is acting. Supporting this assertion, he mentions the words of a great actor who performed in much of Grotowski's work who said to him: «The score is like a glass inside which a candle is burning. The glass is solid; it is there, you can depend on it. It contains and guides the flames. But it is not the flame. The flame is my inner process each night. The flame is what illuminates the score, what the spectator see through the score. The flame is alive.» (Schechner, 1981:89-90). This performer confesses that he begins to act each night without anticipations, and that this behavior is the hardest thing to learn: not prepare oneself to feel anything. All he can do is be receptive to what will happen on stage. And he only can be ready to take what happens if he is secure in his score, knowing that the objective structure worked out over the months will help him through. In this way, it is possible to hold that acting carries out some kind of significant transformation in the actor.

Schechner perceives this as a kind of transportation, which works in two ways: back and forth. During the play the performer is taken somewhere, but at the end she cools down and reenter ordinary life just about where she went in. Thus, the actor goes from the ordinary world to the performative world, from one time/space reference to another, from one personality reference to one or more others. However, when the performance is over, the actor returns to where she started. Hence, one cannot do this without some change happening in oneself.

The performer, like the subject, is permanently changed when she acts. Schechner's transformation/transportation performance model is open, and therefore it can be applied across different cultures and genres. Schechner shares Eugenio Barba's view –theater director and founder of Odin Theatre –that theater anthropology is the study of the biological and cultural behavior of man in a theatrical situation, that is to say, of man presenting and using his physical and mental presence in accordance with laws differing from those of daily life (Schechner, 1981:112-113). In this way, theater would amount to action, which, in turn, would be to transform/transport.

3.2.6. Performing a role

When an actor plays a character, she requires her viewers believe that the subject that they are observing has in fact the features which she pretends to have. That is, the audience must believe that the actor's actions and her situation are what they appear to be. When looking more in detail at an actor's actions, we will be able to find out that, on the one hand, the performer might believe completely in her own acts –she could be sincerely convinced that what happens on the stage is the actual reality; on the other hand, we find that the performer cannot believe in her own actions. This possibility is also understandable because there is no one in the play who has a better perspective of her performance as a character than she has. Goffman believes that when an individual does not trust in her acts, or she has no interest in the audience's beliefs, such a person could be considered as a *cynical* –with those individuals being sincere who believe in impression given by her actions. A cynical person does not always act for her own sake, since it is also possible to deceive viewers for their own interests, or look for a shared good. The subject is between these two extremes –between believing in her own acts or being skeptical about them– when she performs a role.

The agent now resembles a “method” actor – that is, an actor who employs the method taught by Lee Strasberg in the Actor's Studio. The method actor portrays motives, thoughts, and feelings by actually having and manifesting them, while also modulating their manifestations to fit the part that he is playing. He doesn't simulate the manifestations of grief; he musters the emotion itself; but then he doesn't just let his grief manifest itself, since he needs to manifest it in character. So he channels the outpourings of his emotion into his conception of how the character would behave, relying on the emotion to carry him through his enactment of the role (Velleman, 2009: 12).

In Goffman's dramaturgical approach, human action is a constant stage performance by the individual actor. A performer plays a role in the presence of an audience that reacts to her acting. Goffman does not consider that it is good for the

actor to be her own audience, because it may lead her to a lack of authenticity. He believes that self-deception could be the result of when the actor performs two different roles: the acting and the auditor (Goffman, 1956: 92). David Velleman does not agree with this idea. His point of view is that the agent may be the observer of herself without any self-deception, provided that the agent performs a role that is observing herself. Once provided with an objective view of herself, which will help her to understand her own behavior, then the actor begins to adapt her actions to such viewer in order to represent the ideas of what for her would be intelligible to do. The agent must not dissimulate about her action's being a self-enactment, because if she does, she will end up in what Sartre called *bad faith* (Velleman, 2009: 25). Thus, she becomes an improviser who is representing herself.⁶⁴

An improvisational actor must first of all understand his character and the character's circumstances. He must have an idea of how his character is motivated under those circumstances – how the circumstances engage the character's wants, values, convictions, habits, emotions, and traits of personality, thereby making it intelligible for him to behave. And he must then enact an idea of how the character would behave – “would” in the sense that the behavior makes sense coming from that character in those circumstances (Velleman, 2009, 14).

A person is usually performing roles, and thanks to these roles she might get to know herself. The role represents the concept that she has constructed about herself –the role according to which she strives to live. This is our *true self*, the self that we would like to be. For instance, the role of teacher is defined by socially prescribed rules, which guide the person's acts. The teacher acts on a stage together with her colleagues. Students and all other staff constitute the audience. A teacher could play her role sincerely (because she believes in it) or in a cynical way. Thus,

⁶⁴ «In bad faith, or any other form of inauthenticity, the agent ends up acting on a false conception of what he is doing, and so he fails at practical reasoning, as I conceive it. For as I conceive it, practical reasoning aims at self-understanding, which the agent can attain by enacting a conception of what he is doing, but only if that conception will be true of its own enactment. A false self-conception inevitably yields self-misunderstanding, which frustrates practical reasoning, according to my view.» (Velleman, 2009: 26)

the actor is involved in acting in a way that is required, and then fluctuates between sincerity and cynicism before completing certain process that she goes through. For Goffman, a correct theory of the action about the role should distinguish three different analytical levels: the normative model of the role, the typical role, and the presentation or performance of the role. When a person performs a role, it could give the impression that the actor completely disappears in the *virtual self* that has arisen thanks to the situation in which the subject is. Taking on a role means to be incorporated into it. Thus, such appropriation would imply the explicit willingness to surrender to the role and also to enjoy the benefits, in terms of identity of what this role could contribute to the actor.

3.2.5. Parts of the acting

Goffman coined the concept of *region* as all the space limited by barriers in front of perception. Regions naturally may vary according to the level of constraint in which these barriers appear. He distinguishes between two parts of the stage: *front-stages* and *backstages*. Both structures (front-stage and backstage) are areas of physical space on a stage, which is where the performance takes place. Thus, they are not mental constructions (a matter of mind), but rather they correspond to the organizational form of social activity. The *front* (*front-stages*) is a previous region where the action takes place in accordance with rules of decorum and courtesy – where the actor performs her role. In this part, the situation is defined for those who observe the performance, indicating what kind of performance of a role takes place. Therefore, *front* is the expressive equipment of a standard kind intentionally or unwittingly employed by the subject during her performance (Goffman, 1956: 13).

There are two kinds of front: the *social front* and the *personal front*. The *social front* is the situation in which a role is performed; and the *personal front* is the actor's appearance, and how she performs her role. In the teacher example, the social front is made up of the staging of the schoolroom: the seating, the teacher's desk, a blackboard... The personal front will be her appearance: gender, age, way of

dressings, the way in which she expresses herself, etc. Some of these elements may be considered as relatively fixed, and other ones could change from one situation to another. Hence, the social front is identified with more common and standard aspects of the performance of roles, which actor has to accept as established patterns of such roles. By contrast, the personal front is more open to any intervention by the actor, because each actor performs her role in her own way. Consequently, the relationship between role and personality is similar to the relationship between social aspect (role) and individual aspect (personality).⁶⁵

The *backstage* is a posterior region or scenic background, in which every omitted element that was not a choice to represent before an audience appears. This is where the performance should be carefully shaped –such an activity is only produced in the backstage. This place is hidden from the stage, with the purpose of audience not being able to have access to this. This is where the materials, which are used to furnish and prepare the stage, are stored. This is also the place where performers meet before and after each performance, with the intention of planning and rehearsing the play; but it is also where performers talk about what had happened on stage, and try to relax after the performance. Sometimes there are specific locations that serve as a stage or backstage. However, a place may work as both. Goffman thinks that it is important to keep the audience from being able to access the backstage and to prevent audiences from seeing a performance that was not intended for them.

For Goffman, the rehearsal, which is carried out by the performer, must not be visible to viewer. This point of view could be a problem if we consider that the audience is involved in the acting process, since in this way the performer would only show them a full performance. On the contrary, David Velleman believes that

⁶⁵ David Velleman compares an agent with a performer, but only with the actor who improvises herself. He believes that one of the main differences between the actor and the character is that the actor knows that she is not actually in the situation fictionally confronting her character. She could be very different from the character in many aspects, and it is possible that the actor may have to induce the character's feelings and intentions in herself by artificial means.

the rational agent usually presents herself before an audience, although apparently she is not doing one single thing, by being absorbed in her own thoughts. In fact, it is precisely when the subject is deep in thought when she acts as her own audience. Consequently, the agent stands in this relation to herself when she combines two distinctly human qualities: theoretical reasoning and objective self-consciousness.

3.2.6. Framing conventions

It could be said that there is a framework, which allows social interaction to be explained. In our everyday life, we usually create stages in which we act according to social rules and follow behaviors, which are adapted to each situation. Such situations afford us a new constraint, which oblige us to shift from front-stage to backstage, from the audience's view to that of the performer's. According to Goffman, it is the situation that gives meaning to action. An effective understanding of social action cannot simply rely on the analysis of rules, which generally lead to action in different social and symbolic contexts. Rather, it is necessary to develop a systematic theory of the relation between the action and the situation, in which the last one gathers its meaning.⁶⁶ Therefore, ceremonial rules and rituals, which govern relations face-to-face, usually generate the social order: the order of interaction is located at the basis of social order.

From this point of view, the main moral connotation of the performance is its foresight or confidence. Microregulation ceremonials have the objective of

⁶⁶ Velleman this isn't really true. According to Velleman this is not really true. What gives meaning to the action is that the agent has a notion of *making sense* of her actions. Such a notion is not normative because it is not about what the character ought to do, but rather what can be understood by the actor in terms of the character's attributes and attitudes under concrete circumstances. «The understanding that must be possible, if an action is to make sense coming from the character, is a folk-psychological understanding that traces the action to its causes in the motives, traits, and other dispositions of the character. If the actor's behavior cannot be attributed to causes within the character in this sense, then it will not be "in character," and so the audience won't attribute it to the fictional character he is portraying; they will attribute it instead to the actor, as bad acting, or even as a departure from acting altogether, an interruption of the performance.» (Velleman, 2009, 14).

connecting obligations and expectations, which allow the foresight necessary to the other's action. Consequently, for Goffman, *framing conventions* with which we make sense of the events and our own performance are collective data, even though they are in the conscience of every member of society.

In this line of thought, it could be considered that the correct performance does not depend directly on the psychological movements and the sincerity of the actor, but that the actor herself is socially authorized to take on a concrete character or role. In addition, she does it with the coherence necessary. Goffman believes that in order to understand social action it is best to begin with those matters external to the individual, and later focus on domestic issues. Hence, he bases his analysis of social action on four elements: 1) the social actor's behavior in the scene; 2) the way in which the character is represented; 3) the rules which the performer must follow; 4) the interactive context in which the performance is located.

The agent proposed by this author is constituted by a multiplicity of selves that are alternated with the aim of presenting themselves before different audiences.⁶⁷ These selves might come into conflict with each other, which leads them to limit one another. Goffman notes that the self as a character could be an idealized image. Therefore, the partial or virtual self is presented as the product of a scene that is represented, and not as its cause. This is a dramaturgical effect. At this point, it is important to note that to understand both dramatic subject and dramatic action in the right way, it should be taken into account that the theatrical model proposed by Burke, Goffman and Velleman, among others, should not be understood as an analogy, but rather as an acting model itself.

⁶⁷ Velleman also differs on this. He understands that identities are practical, because they are held on the evaluative conception that the subject has of herself; that is, on the description according to which the subject makes sense of her actions. However, although at first sight the way that self-conception appears in the explanation about agency might seem evaluative, it is not: it is a description according to which the actions and reactions of the agent make sense for her causal-explanatory terms.

3.2.7. Dramatic subject and dramatic action

On the basis of all this, we should understand that a *dramatic subject* is someone who represents both her actions and her identity (through the dramatization of certain roles) within a social context. In a sense, this subject will be conditioned by her previous experience and the interaction that she develops – within socially predefined action frameworks – with other participants with whom she shares the scenario. In addition, all of them will be observed by other persons – with whom they do not interact–, and who may also be outside the scenario. However, these observers evaluate the actor's performance.

On the other hand, the *dramatic action* should be understood as the act, which is performed by the subject in order to dramatize herself before others. It takes this name because its structure may be identified with the action carried out by the performer when she represents a character on the stage. This kind of action is based on the interaction that the actor performs on stage (2ndPP), on her actor's own experiences (1stPP), and on certain frames of meaning, which the spectator use to support their evaluation of the performance that is carried out from an external perspective to the stage (3rdPP). Thus, both the dramatic subject as well as the dramatic action could be modified by any of these three perspectives at any time. Nevertheless, when we refer to the way in which the dramatic subject accesses and modifies the dramatic action during the acting process that she carries out, these three epistemic perspectives will not be sufficient in themselves to trigger the agent's action. Therefore, in this work, the term *gazes* (and not *perspective*) will be used to mean that it is done by the agent when she acts in order to create her action. That is, agent performs *three gazes* when she acts in a social context and, though these gazes are related to the three epistemic perspectives, they involve more than a certain way of accessing the world: They enable the agent to participate actively in the acting process (not only from her mental states). Consequently, we may wonder: How do these three gazes work? Are these three gazes essential to performing the action? The answer is yes, and therefore we might call them the *three gazes of the action*.

4. LAS TRES MIRADAS DE LA ACCIÓN

«En la vida cotidiana, “sí” es una ficción; en el teatro, “sí” es un experimento. En la vida cotidiana, “si” es una evasión; en el teatro, “si” es la verdad. Cuando se nos induce a creer en esta verdad, entonces el teatro y la vida son uno.» (Brook, 2006: 207).

Suele ser habitual que algunas técnicas dramatúrgicas empleen términos como *escuchar* o *mirar* para referirse a que el intérprete debe prestar todos sus sentidos a la actuación, a que debe estar entregado a ella por completo.⁶⁸ Cuando el actor se encuentra en la escena interpretando un rol, no le basta con haberse aprendido un texto o ciertos movimientos que le hagan aparentar ser otra persona, sino que este necesita actuar a través de su personaje: percibir por él con todos sus sentidos y reaccionar ante los impulsos (internos y externos) que reciba. Sin embargo, *mirar* en el escenario no es solo un acto fenomenológico, sino más bien una implicación total del individuo en el proceso actoral que lleva a cabo. Es decir, el actor acciona y reacciona ante lo que sucede a su alrededor, pero lo hace en base a la guía que le otorga su experiencia y la intuición de que existen otros elementos externos a la escena que también pueden influir y condicionar su forma de actuar. Solo de este modo, el sujeto logra conferir cierta coherencia y sentido a su actuación.

Cuando alguien *mira*, participa de forma activa en aquello que ocurre a su alrededor, se implica mediante sus acciones y reacciona ante lo que hacen las demás personas con la que comparte contexto, pero también interviene en la creación y modificación del espacio social en la que todos interactúan. *Mirar* es involucrarse

⁶⁸ «Escuchar con los cinco sentidos y la mente muy abierta, no solo con el oído, es encontrar la significación de lo que se oye, mientras *pasa por el filtro* de tu propia personalidad y de tus propias necesidades. El oído es un mero transmisor hacia el cerebro de lo que oímos desde el exterior. Pero esos sonidos o palabras tienen que incidir en nosotros con una significación especial que nos hace reaccionar. A esta unión de acción exterior más la significación personal y la consiguiente reacción, es lo que la técnica llama escuchar.» (Layton, 1990:18).

por completo en lo que se hace. Así, se podría decir que *mirar* es una parte esencial del proceso actoral que permite al intérprete actuar de una forma coherente en unas circunstancias concretas.

Si continuamos con la analogía realizada por Erving Goffman y David Velleman –o, mejor aún, si aceptamos que el actor dramático realiza un proceso actoral similar al que lleva a cabo el agente–, el término *mirar* podría dividirse en *tres miradas* fundamentales, que todo individuo efectúa cuando actúa en un contexto social, ya que dichas miradas serían una parte imprescindible de la acción. Sin ellas es muy probable que la acción no llegara a realizarse, al menos no de una manera que fuera coherente y tuviera sentido para el agente. Es por ello que estas podrían ser denominadas: *miradas como forma de implicación del agente*.

Cuando el sujeto desea actuar en unas circunstancias específicas, lo hace de acuerdo con lo que ha aprendido sobre cómo ha de comportarse en dicho supuesto. Por ejemplo, si un individuo entra a un restaurante con la intención de comer, esperará que el camarero le asigne mesa, le proporcione una carta, elegirá algunos platos de entre todos los del menú, etc.⁶⁹ Esta persona se comportará de este modo porque así es como ha aprendido que debe hacerlo en cada ocasión en la que ha acudido a un restaurante a lo largo de su vida. Proceder de tal forma es lo que tiene sentido para él. Las *tres miradas* logran que el sujeto consiga actuar al implicarse en la

⁶⁹ R. C. Schank y R. P. Abelson, proponen en ejemplo del restaurante en su libro *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures*. Ellos se refieren a guiones (*scripts*), Erving Goffman a rutinas (*routines*) y David Velleman a supuestos (*scenarios*) para designar un tipo de situación en el que el agente conoce ciertas pautas de comportamiento, pero su actuación no está determinada por completo (al igual que ocurre en una improvisación de teatro).

Velleman opina que estos supuestos no son conocimientos puramente instrumentales, sino que más bien el sujeto conoce ciertas formas de comportarse que comparte con el resto de los actores. Tales supuestos, como Donald Davidson afirmaría, le facilitan comprender las acciones más allá de indicar los motivos que son causalmente operativos. «The scenario doesn't supersede the ordinary psychological factors in explaining the agents' behavior; indeed, it incorporates them. [...] The scenario is built up out of moves described in terms of their motivational explanations –described, that is, as an attempt to do this or a step directed toward that. [...] [I]n other words, is that its constituent moves manifest the implicitly specified motives in accordance with the scenario itself.» (Velleman, 2009: 74).

escena de una manera activa. Estas le empujan a recibir el significado de las acciones que ocurren a su alrededor (las que podrían afectarle de algún modo) y a reaccionar ante ellas —a otorgarle sentido a su comportamiento tratando de adaptarlo al contexto en el que se desenvuelve, sin olvidar que los demás también deben entender sus acciones. Así, cuando el agente entra en escena *mira* a su alrededor y se implica en el supuesto en el que se dramatiza. Gracias a esto puede actuar de un modo inteligible y apropiado a sus circunstancias. Estas *tres miradas* son:

- 1) La *primera mirada*, que es la que ofrece al actor ciertas pautas de actuación — que este obtiene de su propia experiencia—, que le guían a actuar del modo más apropiado según sus circunstancias. Como cuando alguien entra a un restaurante y sabe cómo actuar gracias a las experiencias que anteriormente ha vivido. Sin embargo, si cuando tal individuo entrara al restaurante, ningún camarero se le acerca para conducirlo hasta una mesa, este no podría acudir a ninguna de las pautas de actuación que ha adquirido y asimilado durante su vida. Lo que tendrá que hacer, entonces, es actuar de acuerdo con lo que perciba que ocurre a su alrededor en dicho supuesto.
- 2) Es la *segunda mirada* la que permite al sujeto interactuar, tanto con los objetos como con las personas con las que comparte contexto, y modificar o ampliar sus pautas de actuación. Además, es probable que cuando este individuo compruebe que no se está comportando de la forma en la que, por lo general, los demás esperan que lo haga, se sienta impulsado a entrar en acción inmediatamente, con el propósito de que aquellos que le observan no juzguen que está actuando de un modo poco acertado al contexto. Por ejemplo, si observa que el resto de las personas con las que comparte el supuesto entran y eligen mesa por sí mismos, él se podría comportar del mismo modo y así pasar desapercibido ante la mirada de los otros.
- 3) Esta perspectiva externa que *juzga* los actos del sujeto la recoge la *tercera mirada*, ya que es la que impulsa al agente a actuar, aunque también le condiciona. Esta mirada será la que el sujeto reciba del público —o de todas

aquellas personas ajenas a la escena que le observan. No obstante, también es factible que el mismo sujeto –de acuerdo con la manera en la que este cree que debería comportarse en un supuesto dado– se convierta en su propia audiencia.

Para evitar confusiones es necesario aclarar que aunque, en algunos casos, estas tres miradas parecen estar vinculadas en un orden lineal y ser consecutivas, en realidad se compenetran para constituir un proceso orgánico y dinámico –ya que todas ellas están presente en todo momento. De manera que no solo es probable que cada una de ellas afecte a las demás, sino que también podrían originarse unas a otras. En otras palabras, cuando la persona del ejemplo anterior entra al restaurante, no revisa primero su experiencia en busca de pautas de actuación, después interactúa en la escena y más tarde tiene en cuenta que el juicio que podrían hacer sobre él aquellos que le observan. Es decir, su actuación no se ve afectada en primer lugar por la *primera mirada*, luego por la *segunda* y más tarde por la *tercera*. Lo que en realidad ocurre es que todas estas ellas se producen al mismo tiempo. En consecuencia, no es posible considerar este proceso como algo lineal y estático, ya que es plenamente dinámico porque todas las *miradas* entran en juego a la vez. Debido a esto, el agente no se comporta de un modo automático y determinista que le conduce a detenerse a deliberar sobre lo que debe o no hacer –el cuál podría venir impulsado por la *tercera mirada*, al basarse en ciertas prácticas dadas en un supuesto–, sino que, más bien, al intervenir el resto de las *miradas*, el sujeto es capaz de cambiar sus planes y de superar los obstáculos que se le presenten mientras interactúa (desarrollando subplanes). Así, las estructuras básicas a las que el agente acude en la *primera mirada*, se completan o modifican gracias a las otras dos.

Es intuitivo pensar que cuando un sujeto actúa en ciertos contextos sociales, no lo hace solo de acuerdo con los estados mentales que le impulsan a realizar ciertas acciones (a deseos, creencias e intenciones). Según esto, parece evidente que la acción del agente no se configura, como la *perspectiva individualista* afirmaba, con antelación a que este la realice (siendo así determinista y estática). El agente (y sus estados mentales) no es el único causante de la acción, sino que en ella influyen

algunos elementos importantes que se producen durante la interacción, al igual que otros externos a la escena. Por ello, las *tres miradas* proporcionan un soporte sólido en relación con la teoría que ofrece la *perspectiva social*, y facilitan una explicación de cómo el sujeto consigue dramatizarse cuando actúa en contextos sociales. Para finalizar, es necesario volver a señalar que aunque, como se ha dicho, estas tres miradas son inherentes y se retroalimentan entre ellas, en este capítulo se van a tratar por separado para poder profundizar y explicar cómo funcionan con mayor claridad. Estas tres miradas serán el eje central del proceso actoral que realiza el agente cuando entra en acción, como se verá en el siguiente capítulo con mayor detalle.

4.1. Primera mirada

If you were someone who knew me when I was twenty, and you met me again today, you might say to me: ‘Peter, how you’ve changed! You’re totally different from the Peter Goldie that I knew so well.’ For you to say that I’ve changed, or even that I’m ‘totally different’, isn’t to say, of course, that I’m literally a different person, just as to say of a tomato that it’s changed –it was firm and green and is now soft and red– isn’t to say that it’s literally a different tomato; rather, the very same tomato has different properties. So what you’re saying about me is that I, the very same person that I was at twenty, have different properties. The different properties that you notice about me, not having seen me for such a long time, are changes in my personality traits, that is, in my dispositional properties: you notice that now I’m gloomy, whereas I used to be cheerful and sparky, and so on. (Goldie, 2004: 104)

Es posible observar que el agente demanda dos formas de darse continuidad a sí mismo a lo largo del tiempo: la continuidad narrativa de la acción y la continuidad identitaria del sujeto. Aunque es cierto que ambas formas se entrelazan constantemente, es preciso acentuar que funcionan por separado. Es por ello que la continuidad narrativa de la acción no conlleva necesariamente la continuidad identitaria del sujeto. No es difícil describir a una persona como un cúmulo de

características o de rasgos de personalidad que compongan su identidad, como Peter Goldie sugiere. Este también es el modo en el que por lo general los intérpretes dramáticos acceden a los personaje que tiene que representar.⁷⁰ Sin embargo, saber que alguien es alto, delgado, alegre, sincero, bondadoso y algo tacaño no es suficiente para establecer su personalidad con precisión, y mucho menos para llevarla a escena. Es necesario que exista una narración que una todas estas características, que las de sentido. Es decir, el sujeto necesita tener una continuidad narrativa de su identidad que entreteja todos estos rasgos de personalidad y los convierta en algo unitario, dotado de significado; pero también una identidad narrativa de la acción que confiera sentido a los acontecimientos que han ido sucediéndose y que acontecerán en la vida de tal persona (en el pasado, el presente y el futuro en el que esta se proyecta).

Como se verá, la narración es fundamental para la *primera mirada*. Es gracias a esta que el sujeto puede dar cierta coherencia a sus acciones en forma de historia que deposita en su experiencia, y a la que acudirá siempre que lo necesite. Algo que distingue al sujeto como agente es la búsqueda de la coherencia narrativa, de la significación y de la evaluación emocional que le aportan sus acciones. Además, la narración ayuda al agente a construir y a acceder a los personajes que este adopta para actuar de forma adecuada en los diferentes supuestos sociales que se le presentarán a lo largo de su vida. Por lo que es la narración la que facilita al sujeto dramatizarse de un modo apropiado en los diferentes contextos sociales, dotando así de sentido su actuación y facilitándole el auto-entendimiento.

⁷⁰ Konstantin Stanislavski –actor, director escénico y pedagogo teatral– creó uno de los más importantes y conocidos métodos teatrales que, entre otras cosas, guiaba al intérprete en su tarea de representar al personaje de un modo no-artificial. La técnica del *estudio del personaje* que aconsejaba Stanislavski pasaba por analizar todos los rasgos de personalidad del rol – que eran facilitados por la obra dramática y completados por la propia imaginación del actor. Se trataba de entender por qué el personaje se comportaba de la manera en la que lo hacía. Para ello, se descomponía la obra en pequeños fragmentos con el propósito de analizar todos los deseos, creencias e intenciones que podían conducir al rol a comportarse de una manera determinada. Una vez descubierta y elaborada esta información, se relacionaba con la propia experiencia del actor y sus características personales para que, una vez que este estuviera en la escena frente al público, actuara de la forma más natural y creíble posible.

4.1.1 LA EXPERIENCIA EN FORMA DE NARRACIÓN

Our lives are, in some sense, lived narratives of which we are the authors. Our lives are somehow only comprehensible through a narrative explanatory structure. Our lives bear close similarities to (or are even fundamentally the same as) the lives of characters in literature. Our having the right kind of narrative of our lives is, in some sense, integral to or constitutive of our being the persons that we are. Our very survival depends on our having such a narrative (Goldie, 2012: 1).⁷¹

Peter Goldie plantea que –dado que, el ser humano posee una conciencia reflexiva que conlleva la capacidad de pensar en sus propios estados psicológicos, y también de aprobar o desaprobar sus pensamientos, sentimientos e incluso sus disposiciones psicológicas– una forma de reflexionar sobre uno mismo es mirar hacia el pasado y hacia el futuro para contemplarse desde una perspectiva externa, como si fuera otra persona. Este extrañamiento mediante el cuál el agente trata de observar sus acciones (pasadas y futuras), es lo que le permite crear una narración sobre sí mismo. Con lo que extrañamiento y narración son dos elementos que acaban convergiendo, difíciles de desasociar. Considera este autor que este pensamiento agustiniano dota al sujeto de un sentido narrativo de sí mismo: pensamos nuestra vida en forma de narración.⁷² Así, la narración conectaría todas

⁷¹ Es necesario aclarar que esta no es exactamente la postura adoptada por Goldie sobre la narración. Este considera que la narración tiene un rol importante en nuestras vidas (en nuestro pensamiento, en nuestro pasado, en los planes de futuro que elaboramos, etc.), pero también cree que ninguna narración es absoluta. Es decir, la narración puede ser importante para una persona, pero no la constituye por completo como sujeto.

⁷² «What is a narrative? It's generally accepted (amongst so-called narratologists) that a minimal feature of any narrative is that it should reveal causal connections between the actions and events that are portrayed in a way which a list, or an annal, or a chronicle (in the words of Elbert Hubbard, just one damn thing after another) would fail to do. E. M. Forster's example of something less than a narrative is 'The king died and then the queen died.' This sentence implies that the queen's dying was a later event than the king's dying, but it is silent about whether the earlier event caused the later one. So it's less than a narrative. Whereas 'The king died, and then the queen died of grief' does reveal the causal connection between the two events: 'the sense of causality overshadows it'.» Goldie, 2004: 115). Para profundizar más en el tema, véase E. M. Foster, *Aspects of the novel*, London: Pelican Books, 1962, p. 87.

las piezas que componen la existencia de una persona.⁷³ Esta hablaría de ella y podría afectar tanto su forma de percibirse como su personalidad (Goldie, 2004: 106).

Las narraciones suelen implicar representaciones de eventos desde cierta perspectiva. Cuando alguien se narra a sí mismo en un evento pasado es capaz de tomar una posición externa que se extiende en el tiempo. Así, una persona que se encuentra inmersa en una narración podría actuar de dos modos diferentes: 1) como si fuera un personaje más de la narración; o 2) desde una perspectiva externa, al adoptar el rol de narrador (Goldie, 2012: 26). De acuerdo con esto, el sentido narrativo del *yo* forma parte del pensamiento narrativo del sujeto (como tener un pasado, un presente y un futuro), pero no implica que deba existir un *yo narrativo*. Es decir, tener un *sentido narrativo del yo* no es lo mismo que tener un *sentido del yo narrativo*.

Goldie considera que tener un sentido narrativo de uno mismo no asegura que la persona que es en el presente sea la misma que era en el pasado. Ese mismo sentido narrativo le podría llevar, por ejemplo, a no reconocer a la persona que era hace algunos años; incluso podría empujarle a sentir ajenas sus acciones. En consecuencia, la capacidad que posee el sujeto de mirar hacia adelante y hacia atrás

⁷³ Peter Goldie acepta la distinción que se suele dar entre narración entendida como producto y narración como proceso. Aunque lo habitual es que una narración pueda contemplarse desde ambas nociones. Como producto, la narración sería la organización de la trama (del contenido de lo que se está narrando) como un todo coherente. Una simple organización de hechos, acciones, objetos, personas, pensamientos, estados de ánimo y emociones. Esta, suele llevarla a cabo el narrador que cuenta la historia. Por lo que no puede considerarse objetiva, ya que el narrador relata los hechos desde su punto de vista.

La estructura que implica este tipo de narración es similar a la que tienen las películas o las obras de teatro. Con lo que, como los acontecimientos podrían parecer ser consecutivos en el tiempo, sería sencillo entenderla de forma causal. Por otro lado, si entendemos la narración como un proceso, veremos que es imposible que se produzca sin que exista la agencia. Es decir, no es algo que pueda suceder sin más, como que un tomate madure al sol. Requiere que exista una intención consciente en el agente —que no es necesaria en la narración entendida como producto. Este tipo de narración es la que facilita al sujeto la elaboración de planes y su ejecución. Ninguna de estas formas necesitan ser expresadas en voz alta, ya que pensar constituye también una narración. El pensamiento narrativo es un tipo de representación que involucra pensamientos, sentimientos e imaginación (Goldie, 2012: 10).

en su vida, para contemplarse desde una perspectiva externa y distinguir algunos de sus rasgos de personalidad, no le asegura que sea exactamente la misma persona durante toda su existencia —al menos, no una que pueda describirse siempre a través de los mismos rasgos de personalidad y de carácter.

No solo se puede encontrar el *sentido narrativo del yo* cuando el sujeto piensa sobre su pasado o sobre un posible futuro, o cuando participa de manera explícita en su pensamiento narrativo. También aparece, de manera intrínseca, cuando actúa en su entorno presente, y piensa sobre sí mismo o sobre los demás.⁷⁴ Este tipo de consciencia, gracias a la que la persona se compromete activamente, da forma al contenido de sus pensamientos y sentimientos acerca de lo que es, de lo que son los demás y es el mundo. Esto es, cuando el agente interactúa con otras personas piensa también sobre ellas, al igual que lo hace sobre sí mismo. En consecuencia, este debe tener un sentido narrativo de aquellos a los que conoce, del mismo modo que lo tiene de sí mismo (Goldie, 2012: 117 - 124). De este modo, Goldie concluye que las auto-narraciones funcionan como vehículos fundamentales para que la persona reflexione sobre su vida y sobre sus acciones, ya que estas hacen posible que se produzca cierto desarrollo ético y personal en el sujeto (Goldie, 2004: 117). Esta manera de contemplar la vida de un individuo podría desembocar en una narrativa autobiográfica y en una enmarañada búsqueda de un *sentido narrativo del yo*. Por lo que parece ser mucho más aconsejable considerar esta continuidad narrativa del *yo*, no como algo metafísico que se basa en las posibles múltiples identidades que el sujeto puede llegar a poseer a lo largo de nuestra vida, sino más bien como el sentido que el agente trata de otorgarse a sí mismo: a su comportamiento y a sus acciones.

⁷⁴ Goldie alude a una *ironía narrativa*, que es una herramienta que ayuda a nuestra agencia en las narrativas retrospectivas. Este reconoce que se suelen producir varias tendencias ficcionales en la narración. «Narratives, including autobiographical narratives, do not and should not aspire to be like causal or scientific explanations, dispassionate and non-perspectival» (Goldie, 2012: 155). La ironía puede ser parte de cómo vemos nuestras acciones en el pasado, pero también se puede extender hacia el futuro al pensar sobre cuál sería el objetivo que se quiere llevar a cabo. Con lo que esta no es simplemente una perspectiva narrativa que podría ser relevante para la concordancia del sujeto entre su pasado y su futuro.

4.1.2 LA NARRACIÓN EN LA ACCIÓN COMO INSTRUMENTO EN LA FORMACIÓN DE LA INTENCIÓN

Cuando el sujeto incorpora a su experiencia ciertos patrones de comportamiento, que adquiere al actuar, lo hace de un modo narrativo, porque de esa manera es más sencillo para él darles un sentido y acceder a ellos cuando lo considere necesario. Así, la persona que entra a un restaurante y, por primera vez en su vida, no se encuentra con ningún camarero que le guíe hasta una mesa, aprenderá que ese tipo de establecimientos no funcionan de esa forma, e incorporará a su experiencia los nuevos patrones de actuación a través de la narración. Como resultado, la siguiente vez que acuda a un restaurante de esas características –en el que nadie le indique en qué lugar situarse– esta persona (según su experiencia) intuirá que debe elegir una mesa por sí misma. De este modo, la narración debería entenderse como la manera en la que pensamos la acción.

El esfuerzo narrativo podría contemplarse como un reflejo del esfuerzo intencional, ya que –al contrario de lo que afirmaba Aristóteles, la tragedia no funcionaría como espejo de la acción humana– es el sujeto el que da forma a la acción a través de la narración. Como ambos conceptos (narración e intención) suelen confluír, es posible considerarlos como otra forma en la que pensar la acción.

Según esto, la comprensión cotidiana de la acción intencional sería en sí misma una práctica que se considera esencialmente narrativa, ya que la comprensión popular psicológica (*folk-psychology*) también suele tomar este tipo de estructura. El agente que recurre a la *primera mirada* para actuar, lo hace en busca de esa narrativa que le aporta su experiencia –en forma de pautas de actuación– que le va a facilitar actuar en el contexto en el que se encuentra de un modo apropiado y coherente.⁷⁵

⁷⁵ Aunque ya se ha mencionado con anterioridad, es importante volver a señalar que las pautas de actuación a las que se alude en el texto únicamente ofrecen una guía al agente, por lo que no determinan su forma de actuar. Estas ayudan a que el sujeto tenga una noción sobre cómo debería comportarse en ciertos supuestos sociales, pero no le obligan a actuar de ningún modo concreto. Es más, el agente suele ir modificando dichas pautas durante su actuación, como se verá más adelante al analizar la *segunda mirada*.

Esta narración es una guía que le aporta cierta información sobre cómo debe actuar en unas circunstancias específicas, pero también le ofrece los rasgos de comportamiento que sería adecuado que adoptara al actuar a partir de un rol. Es decir, un comensal en un restaurante no sólo debe tener una idea de cómo debería comportarse en dicho local, sino que además adoptar el rol de comensal le ayudará a situarse y a actuar dentro de dicho escenario. Por supuesto, esto no significa que el sujeto *se haga pasar por alguien que en realidad no es* cuando lo necesite para actuar en algunos supuestos sociales, sino más bien que el agente va conformando sus acciones y comportamiento según las circunstancias en las que se halle.

[...] [A] rational agent resembles an improvisational actor in that he tries to make sense in causal-psychological terms, by acting in ways that can be understood as caused by his motives, habits, and other characteristics. But a theatrical improviser tries to be intelligible in an additional sense. For he tries to further the arc of the drama by doing things that will make for a good story, and they will make for a good story if they can be comprehended, or “grasped together,” in the shape of a narrative. Does a rational agent resemble a theatrical actor in this respect as well, by aiming to make sense in narrative terms? (Velleman, 2009: 185).

Cuando un agente trata de conferir a sus acciones un sentido narrativo, realiza un esfuerzo que es inseparable de su razonamiento práctico: este anticipa un posible curso de acción –que entenderá no solo de un modo psicológico, sino también como el siguiente capítulo de su historia– para más tarde representarla de acuerdo con lo que ha previsto. Sería perfectamente posible pensar que la inteligibilidad causal es todo lo que una historia necesita.⁷⁶ Así, otorgar a una historia un sentido causal-psicológico equivaldría también a proporcionarle un sentido narrativo. Con lo que el sujeto compartiría la preocupación que tiene el

⁷⁶ «Narratives characteristically have much in common with ordinary causal accounts. Like these, they are idiographic; that is to say, they are concerned with particular facts, events, and individuals. Secondly, like a causal account, a narrative cannot be concerned with just a single event; it must be about one thing happening after another, and the notion of coherence is concerned with how these things happening one after another hold together in some way. And, thirdly, causal relations often play a central part in the coherence of a narrative.» (Goldie, 2012: 14 - 15).

intérprete por narrar una historia sobre el escenario. Sin embargo, David Velleman considera que la explicación causal expresa un modo de entendimiento diferente al que se le puede adjudicar cuando se cuenta una historia. Por lo que una persona podría darle sentido a sus vivencias en términos causales-psicológicos, sin que estas tengan por qué tener un sentido narrativo que conecte con lo anterior. En decir, el agente es capaz de comprender lo que hace de dos maneras distintas: por un lado, en términos de sus actitudes y sus atributos psicológicos; y por otro, de acuerdo con una narración (Velleman, 2009: 186).

Para Velleman, la inteligibilidad narrativa requiere de una inteligibilidad psicológica, pero no al revés. Esto es, toda historia se compone de acciones y, a su vez, una acción necesita mostrarse inteligible para ser considerada como tal –y no como más que como un mero comportamiento, que también podría formar parte de una historia pero no impulsaría al agente a avanzar en el arco argumental. Así, por lo general, una estructura narrativa de eventos también podría constituir una perspectiva agencial. En base a esta hipótesis, la acción estaría causada por un sentido narrativo que una ciertos atributos y actitudes que posea el personaje que ocupa la escena, el personaje que se va a representar.⁷⁷ En consecuencia, la historia no puede estar compuesta simplemente por una sucesión de acontecimientos

⁷⁷ Como se puede apreciar, en su propuesta sobre el auto-entendimiento que el agente emplea en el razonamiento práctico, David Velleman contempla el rol narrativo como una pieza clave para explicar la acción del sujeto con respecto a dos puntos que son asimétricamente dependientes: 1) la explicación psicológica-causal; y 2) la explicación narrativa. La perspectiva de Velleman sobre lo que ofrece la explicación narrativa (que él denomina *cadencia emocional*) contrasta con la visión causal-narrativa de Noel Carroll y otros autores. Para Carroll una persona no podría construir una narración si todo lo que sostiene es que el evento X precede al evento Y.

Para que una historia sea una narración debe tener las condiciones necesarias para ser un relato causal de los hechos que esencialmente representa. Es decir, necesita una conexión causal sobre la que los eventos que se originan primero en una secuencia sean condiciones causalmente necesarias para los eventos que se ocasionen después o, al menos, haber contribuido a que estos se produzcan. Para Velleman, el punto de Carroll falla cuando explica la influencia que la narración tiene sobre el agente, ya que alguien podría ser capaz de construir una narración que comprendiera dos eventos sin que exista una conexión causal o esta sea muy improbable, como en el ejemplo de Mitis. Para saber más al respecto, véase Velleman, D., “Meaning” en *How can we get along?*, Estados Unidos: Cambridge University Press, 2009.

causales que se sucedan, sino que también necesita tener una unión basada en una cadencia psicológica-emocional.

La narración, según Velleman, ayuda al agente a asimilar eventos, no sólo a adquirir ciertos patrones sobre cómo suceden los acontecimientos. Esta proporciona al sujeto una serie de pautas que le orientan sobre cómo sentirse ante dichos acontecimientos o lo que podrían significar para él. Es decir, el sujeto trata de dar una explicación que revele por qué ha llegado a actuar de una manera concreta, y la narración le ayuda a clarificar qué es lo que siente respecto a esta forma de actuar y hacia lo que significa para él. Así, es el acto narrativo el que proporciona al agente el sentido que tienen sus acciones.

Actuar conlleva para el agente una especie de fragmentación del razonamiento práctico, que se sitúa entre la racionalidad instrumental y la perspectiva narrativa. Un ejemplo de esto se encuentra en el relato de la muerte del asesino de Mitis, en Argos, que sucumbe cuando la estatua que representa al propio Mitis le cae encima mientras este la contempla (Aristóteles, *Poética* IX, 1452a).⁷⁸ «Although these events follow no causal sequence, they provide an emotional resolution, and so they have a meaning for the audience, despite lacking any causal or probabilistic connection. [...] The possibility in principle of fashioning these discoveries into a story is due to the possibility of finding something that they might mean to an audience in emotional terms.» (Velleman, 2009, 191).

La única conexión causal que existe en esta historia sería imaginada, ya que lo que conduce al público a unir ambos acontecimientos es el sentido que le otorga la cadencia emocional: el hecho de considerar justicia que la estatua de Mitis sea la encargada de acabar con la vida a su asesino.

⁷⁸ Aristóteles denomina este tipo de narraciones *historias de designio*, ya que el público se ve impulsado a imaginar que alguna fuerza cósmica ha empujado la estatua para matar al asesino de Mitis y que, de este modo, que se hace justicia.

4.1.3 IMAGINACIÓN Y NARRACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE UN ROL

[E]n efecto, no es dado conocer un yo intuitivamente evidente y esencial, que aguarde plácidamente ser representado con palabras. Más bien, nosotros construimos y reconstruimos continuamente el Yo, según lo requieren las situaciones que encontramos, con la guía de nuestros recuerdos del pasado y de nuestras experiencias y miedos para el futuro (Bruner, 2003: 93)

La imaginación juega un papel importante tanto en la comprensión del propio sujeto como en el entendimiento que este posee hacia las demás personas; al igual que en el que tiene sobre la representación del pasado, futuro y escenarios contrafactuales. Además, la imaginación conecta al agente con personajes y eventos ficcionales, que proporcionan al sujeto narraciones que son coherentes desde su punto de vista. «Narrar es entonces imaginar; narrar es transgredir; narrar es trascender la irresistible tiranía de lo obvio o lo evidente; narrar es “transfigurar lo banal”» (Bruner, 2003: 16). Según Bernard Williams, el sujeto imagina objetos o personas utilizando la narración como elemento fundamental. Este afirma que es posible que alguien imagine un árbol invisible si la historia que este ofrece es coherente, pero pone en duda que esto sea verdadero (desde un punto de vista objetivo) si lo hace mediante la visualización.⁷⁹

⁷⁹ Bernard Williams analiza el puzle propuesto por Berkeley en el que plantea si se puede visualizar un árbol invisible. Por lo general, se podría entender que visualizar un árbol es pensar en uno mismo observando un árbol que no se puede ver. Aquí encontramos dos narraciones: 1) la persona trata de imaginar un árbol que no puede ver, sin tener ninguna referencia sobre dicho acto; 2) la persona trata de imaginarse a sí mismo viendo un árbol que no es capaz de ver. Al analizar ambos enunciados se podría concluir que hay algo incoherente en el acto de imaginarse a uno mismo contemplando un árbol invisible. Por lo que ambas narraciones conllevarían un punto incoherente.

Williams se posiciona en contra de esto y argumenta que incluso aunque visualizar un árbol sea pensar en uno mismo observándolo, eso no quiere decir que dicha visión necesite incluir aquello que se visualiza. Afirma, además, que no es algo descabellado pensar que del mismo modo que alguien puede visualizarse a sí mismo contemplando un árbol, podría también visualizar un árbol sin hacerlo realmente, por lo que sería perfectamente capaz de visualizar un árbol invisible. Para ver más argumentos en contra de la propuesta de Williams y discusiones adicionales, consúltase Gendler, T. (2013) “Imagination”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Edward N. Zalta (ed.), URL <<http://plato.stanford.edu/entries/imagination/>>.

Es posible pensar que cuando una persona se imagina a sí misma observando un árbol invisible, su narración sería en cierto modo incoherente porque esta no ha visto el árbol con anterioridad. Este elemento podría entrar en conflicto con la coherencia del resto de la historia.⁸⁰ Esto es, una persona que trata de visualizar un árbol invisible no podrá hacerlo si no es capaz de pensarse a sí misma observando un árbol que no puede percibir. «If this is the thesis, what now is the relation between what I imagine and what I visualize? It is tempting to say that if I imagine by visualizing, then what I visualize is what I imagine, or at least part of it» (Williams, 2006: 33).

Otro ejemplo que propone Williams es que alguien podría imaginar (bajo una falsa creencia) que otra persona es el presidente del gobierno cuando en realidad no lo es. En este caso, este decidiría de forma consciente dejar fuera del proceso imaginativo aquellos elementos que no le parezcan adecuados para dicha narración. Con lo que, en esta misma línea, cualquier sujeto sería capaz de imaginar un árbol invisible si decide obviar los elementos que son incompatibles con el resto de la historia, porque su narración solo revelará su *punto de vista*.⁸¹ «I as perceive do not

⁸⁰ Por su parte, Jerome Bruner opina que la narración no debe alejarse de lo que al sujeto le resulta familiar, ya que este (el narrador) no puede dar la espalda a la verosimilitud que ha de respetar cuando relata una historia. Afirma que el narrador necesita «tratar con reverencia aquello que es familiar, si quiere obtener verosimilitud» (Bruner, 2003: 28 - 29). Sin esa dosis de cotidianidad, el relato no funcionaría. El relato lo que logra es arrojar «nueva luz sobre el mundo real» (Bruner, 2003: 24).

La imaginación es la que permite al sujeto estar arraigado a la realidad, pero al mismo tiempo desvincularse de esta y plantearse otras opciones de vida posibles. «La narrativa es el relato de proyectos humanos que han fracasado, de expectativas desvanecidas. Nos ofrece el modo de domeñar el error y la sorpresa. Llega a crear formas convencionales de contratiempos humanos, convirtiéndolos en géneros: comedia, tragedia, novela de aventuras, ironía, o no importa qué otro formato que pueda aligerar lo punzante de lo fortuito que nos ha tocado en suerte. Y al hacer esto, las historias reafirman una especie de sabiduría convencional respecto de aquello cuyo fracaso se puede prever y de lo que se podría hacer para volverlo a sus cauces o para dominarlo» (Bruner, 2003: 52 - 53). Así, la narración provee al individuo de unos modelos a partir de los cuales podría comprender el mundo. Con lo que esta daría forma a la mente humana como instrumento de percepción del mundo.

⁸¹ «Thus on this account, a man can imagine an unseen tree, and by way of visualizing a tree; but he does not, and cannot, visualize an unseen tree, and the reason why what he visualizes is different from what he imagines is that he is allowed to discard elements from his visualization incompatible with the essentials of his imaginative project.» (Williams, 2006: 34).

necessarily belong inside the world that I visualize, any more than I necessarily do so in the world that I imagine; or the painter in the scene that he paints; or the audience in the world of the stage.» (Williams, 2006: 34 – 35). En consecuencia, se podría considerar la imaginación como un punto fundamental de la narración, ya que cuando el agente se imagina lo hace actuando.

Es usual que el intérprete dramático se imagine a sí mismo siendo otra persona, al igual que imagina que los demás actores son los personajes que representan en la escena, con los que él interactúa.⁸² Igualmente, el espectador observa un mundo del que no forma parte. Para Williams, habría *una falta de identidad formal* entre lo que sucede en el escenario y lo que el espectador ve –por ejemplo, cuando un personaje prende fuego a un palacio, no incendia el escenario en realidad. El espectador se encuentra a cierta distancia del escenario y de los actores, pero no de los personajes y de su historia. «[W]e as spectators are not *in* the world of the play itself; we –in a sense– see what is happening in that world, but not in the same sense as that in which we see the actors, nor as that in which the characters see one another or events in the play. For if I see Othello and Desdemona, then I see Othello strangle Desdemona; but that will not entail that I, as part of my biography, have ever seen anyone strangle anyone.» (Williams, 2006: 36). Esta falta de identidad formal también se daría entre lo que el actor ve en realidad sobre el escenario y lo que el personaje percibe cuando narra la historia a través de sus acciones.⁸³

⁸² Michael Chejov, sobrino de Anton Chejov e importante actor y director de teatro de principios del siglo XX, también le concedió una especial importancia al papel que desempeñaba la imaginación en la labor del artista. Para él, la acción que realizaba el intérprete en la escena dependía siempre de su actividad. En la técnica utilizada por Chejov, la acción respondería a las preguntas: ¿qué hago? y ¿cómo lo hago? A partir de estas, el intérprete actuaría imaginando tanto la composición escénica, cómo la forma en la que se comportaría el personaje en ella.

⁸³ Ya se ha mencionado la importancia que también tenía para Erving Goffman que el espectador no pudiera acceder a la preparación que realizaba el actor de la representación del personaje, para que este no descubriera “el artificio”. Es decir, el público tendría que observar sólo lo que sucedía sobre el escenario (*front-stage*), pero jamás debía acceder a lo que pasaba entre bastidores (*backstage*). De este modo, lo único que contemplaría sería al personaje, sus acciones y su historia, y no las del actor que lo representa.

Existen diferentes formas de visualizar imágenes sobre uno mismo. En la primera de ellas, la persona que está imaginando algo no aparece en la historia. En la segunda, el sujeto participa con sus acciones dentro del entorno visualizado —este se mueve, interacciona, contempla objetos, etc., al igual que lo haría el actor dramático. Y por último, la tercera no constituye en realidad otro tipo de visualización, sino que es una aplicación especial de la primera, aunque también podría considerarse una combinación de los dos tipos anteriores: cuando alguien se visualiza a sí mismo desde una perspectiva externa actuando y participando de forma activa en la narración.⁸⁴ Por ejemplo, si alguien fantasea con ser campeón de fórmula uno, podrá visualizarse conduciendo un coche y experimentando la tensión y la emoción del momento en el que llega primero a la meta. Esta forma de visualización nos podría resultar más familiar porque es la que se da cuando soñamos.

También es posible que alguien se visualice a sí mismo *siendo otra persona* — como hacen los actores dramáticos— en un entorno desconocido. En esta línea, propone Bernard Williams el siguiente dilema: Suponiendo que alguien pudiera haber sido Napoleón —sin cambiar nada de la historia, solo que Napoleón no fue él sino esa otra persona— ¿cuál podría ser la diferencia entre el Napoleón real y el que dicha persona imagina? Es probable que si contara con la narración apropiada para realizar esta visualización, dicho sujeto podría llegar a describir en primera persona lo que Napoleón experimentó en Austerlitz. Por regla general y en relación con la identidad, cuando escuchamos a alguien hablar en primera persona solemos preguntarnos quién es el que habla. Sin embargo, al igual que pasa con los intérpretes de teatro, en esta ocasión la pregunta sería: ¿quién es el que habla y quién pretende parecer ser al hacerlo? Así, en la narración que se crea partiendo de lo que imagina tal individuo, no sería Napoleón quien describiera Austerlitz, sino el sujeto que lo está imaginando, eso sí, pretendiendo ser Napoleón. La cuestión aquí sería: la descripción que este sujeto realizaría en primera persona sobre lo que contempla,

⁸⁴ Peter Goldie alude a la importancia que tienen tanto la *ironía dramática* como las la narraciones al permitir al sujeto tomar una perspectiva de tercera persona (no impersonal) que le proporciona diferentes puntos de vista sobre la situación en la que se hallan las otras personas, e incluso él mismo. Esto es muy útil si se busca interactuar con los demás de un modo que sea apropiado para el contexto que todos comparten.

¿debería tomarse desde la experiencia de Napoleón –y no desde la suya propia– o sería una experiencia que ambos compartirían –es decir, tanto el sujeto que imagina como Napoleón?⁸⁵

La idea que Bernard Williams propone sobre la imaginación no parece convencer a David Velleman que afirma que este termina cayendo en una confusión común sobre la variedad de pensamientos en los que la metafísica de la identidad personal está implicada. «When I imagine being someone else, I can be described as imagining that I am the other person –which sounds as if I am imagining a relation of identity between that person and me.» (Velleman, 2006: 170). Si bien, como Williams señala, esta forma de imaginar que soy otra persona no habla realmente sobre la persona que imagina o sobre su relación identitaria con alguien, sino sobre la percepción que la persona imaginaria (Napoleón en este caso) está teniendo sobre el mundo. Esto es, cuando un intérprete pretende ser Napoleón, solo tendría que imaginar cómo el personaje examina con sus propios ojos una situación concreta (como es el paisaje de Austerlitz, o los sonidos de la batalla). De este modo, aunque Napoleón no apareciera en la imagen que el actor se forjara, podría imaginar las percepciones este debería experimentar.

Sin embargo, en esta explicación ningún rasgo de personalidad ni disposición mental del actor formarían parte de la historia narrada al no visualizar nada sobre sí mismo, lo cuál parece muy improbable que suceda. Como el sujeto no imaginaria nada sobre sí mismo, no conseguiría establecer una relación identitaria con Napoleón. Con lo que incluso cuando el agente actuara a través del personaje, no conseguiría que se produjera una fusión identitaria entre ambos. Es por ello que Velleman opina que el método que Bernard Williams utiliza para imaginar que

⁸⁵ Contrasta esto con la de la idea que propone Peter Goldie en la que alguien se imagina *estando en los zapatos de otra persona*; o se imagina que es otro sujeto, pero que mantiene sus propios rasgos y características de personalidad. En este contexto, haciéndose eco de ciertas críticas conocidas de la teoría de la simulación, Goldie se preocupa del riesgo al que se expone el sujeto al enfrentarse a un exceso de identificación con la otra persona –de manera que impida o haga imposible lograr una valoración o evaluación adecuada de su situación. Sólo al captar los detalles más amplios de la historia de la otra persona, al apreciar las ironías dramáticas que se hacen visibles desde una perspectiva externa, el sujeto sería capaz de llevar a cabo las evaluaciones pertinentes.

alguien es Napoleón no ayuda a visualizar nada de la persona que lo imagina –solo los pensamientos en primera persona del personaje en el escenario, que sería el que actuara como agente y no el actor.

David Velleman plantea un matiz interesante sobre las percepciones que una persona percibe al actuar desde el personaje imaginado: Cuando alguien imagina que es Napoleón contemplando Austerlitz, trata de visualizar lo que él captaría a través de sus sentidos si se encontrara en tal situación. Con lo que estaría creando un duplicado de su impresión visual. La imagen recordada de forma subjetiva por Napoleón podría parecer original en la mente de la persona que lo imagina –entendiendo esta última como una versión secundaria. El dilema que se presenta aquí es si la imagen que dicha persona tiene en mente aún le serviría a modo de guía para pensar a Napoleón como si fuera él. Al igual que un mural de Austerlitz es una copia del lugar original, la imagen que este forjaría sobre las percepciones de Napoleón sería un duplicado de la impresión visual que tuvo Napoleón (Velleman, 2006: 181). No obstante, en lo referente a la impresión visual que sufre el personaje, el personaje de Napoleón es el que ocuparía la primera persona en la narración por haber sido este quien experimentó tal evento.

David Velleman considera que cuando el agente imagina que es otra persona concilia en su mente las imágenes de dos sujetos: uno *real* (el agente) y otro *especulativo* (el personaje). Así, la imagen mental de Austerlitz sería un *pensamiento especulativo* de Napoleón (al pensar como él en primera persona figurada), sin que fuera necesario recurrir a la primera persona del sujeto real (Velleman, 2006: 187). Para llevar esto a cabo, el sujeto indagaría en su memoria hasta encontrar una imagen que le pudiera servir para representar los campos de Austerlitz (la experiencia del sujeto especulativo). Bajo esta perspectiva, cuando alguien que tenga la intención de hacer algo, creará una imagen mental de sí mismo haciendo ese algo.⁸⁶ Por lo que siempre habrá un *sujeto especulativo* que lo represente.

⁸⁶ Esta perspectiva podría considerarse demasiado intelectualista, ya que no siempre que el sujeto actúa necesita imaginarse con antelación a sí mismo haciéndolo. Por ejemplo, si una persona decide coger un vaso y llenarlo de agua con la intención de saciar su sed, no tendría por qué imaginar cómo se dirige al armario donde se encuentran los vasos, como

Intentions always have a notional subject because their function is to be acted on, and they can be acted on only if they are drawn from the agent's point of view. Intentions are consequently framed in a referential scheme centered on their potential executor, who is thereby thought of as "me," no matter who he will be (Velleman, 2006: 197).

El hecho de que la persona se imagine actuando sería en sí mismo el impulso suficiente para que esta lo hiciese –lo que también es algo similar a lo que sucede cuando esta se proyecta en el futuro. Aquí la imaginación actuaría de forma parecida a como lo hacen la pautas de actuación: como una especie de estructura que impulsa al sujeto a actuar de un modo concreto al tener una base que guía su conducta. El agente siempre se imagina haciendo algo, no simplemente moviéndose sino actuando bajo una intención. Es por ello que en una situación imaginada, el sujeto real se mezcla con el especulativo ofreciendo como resultado una conducta específica que transformará su identidad. El agente adquiere al menos dos roles cuando tiene la intención de actuar, sin que esto le impida comportarse del modo correcto para persuadir esa intención. Así, este posee la capacidad de percibirse en un contexto determinado y de actuar de acuerdo a un comportamiento que él mismo decide llevar a cabo. Con lo que en la proyección que este hace del personaje, habría tanto de sí mismo como de su rol.

coge uno y lo llena de agua del grifo. La perspectiva enactivista explica que esto podría ser así porque la persona en cuestión ha repetido infinidad de veces dicha acción, con lo que ya no necesita tener una representación previa antes de llevarla a cabo. Esta tendría tan asimiladas las pautas de actuación necesarias, que casi podría realizar la acción de forma inconsciente.

Por otro lado, es posible que cuando un agente trate de realizar acciones más complejas –como aprender a conducir– sí que necesite acudir a algunas representaciones previas de sí mismo haciéndolo (perspectiva intelectualista). Aunque también es cierto que una vez que adquiere y asimile las pautas de actuación que tal acción requiere, actuará *de forma mecánica* la mayoría de las veces que conduzca un coche (perspectiva enactivista).

De acuerdo con esto, sería factible pensar que quizás el actual debate que existe entre ambas perspectivas pudiera resolverse, al menos en gran parte, si se apostara por un término medio. Esto es, que las representaciones mentales son necesarias cuando un sujeto trata de adquirir pautas de actuación complejas, pero no una vez que ya las ha –mediante la repetición de sus acciones –siempre que las circunstancias en las que se encuentre el agente sean en las que este suele actuar. Con lo que una persona que se apoya en las pautas adquiridas y asimiladas durante su experiencia vital estaría dotada de unas estructuras (*scaffolding*) que le facilitan actuar en ciertos supuestos sin necesidad de acudir a unas representaciones mentales previas.

4.1.4 LA NARRACIÓN COMO HERRAMIENTA DE LA DRAMATIZACIÓN DEL AGENTE

Como ya se mencionó, cuando el sujeto actúa se dramatiza al interpretar a un rol dentro de un contexto social específico. Con lo que este necesitaría construir narrativamente una intención que luego daría forma al dramatizarla. El modo en el que se entiende la narración que se forja al imaginar a un personaje podría desembocar, una vez más, en una multiplicidad identitaria. De manera similar, los métodos dramáticos más relevantes tienden a separar los estados mentales del actor y los del personaje. Estos afirman que los pensamientos, deseos, creencias o emociones del actor no tienen por qué coincidir con los del rol que representa, ya que no es imprescindible que ambos compartan ni rasgos de personalidad ni contextos. Sin embargo, hay otra forma más adecuada de observar el proceso actoral, como es la propuesta por David Velleman. Este se distancia de dicho dualismo analizando el trabajo del actor únicamente cuando se representa a sí mismo, durante una improvisación. Si el agente se dramatiza en contextos sociales concretos siendo él mismo el personaje, no caerá dentro de este dualismo que le diferencia del rol que pretende representar. Así, las posibles discrepancias que existirían entre el actor y el rol aludirían simplemente a las distintas perspectivas que se podrían tener sobre la manera de actuar que sería más apropiada según el contexto. En consecuencia, como se verá más adelante, es la *segunda mirada* la que termina con el dualismo que podría surgir entre actor y personaje.

Es por ello que sería mucho más razonable comprender la labor que efectúa el actor al representar a un personaje como una dramatización de sí mismo, de acuerdo con una pautas de actuación adquiridas con antelación que le ayudarán a comportarse de una manera que tenga sentido para él, en el supuesto en el que se encuentra. De este modo, la imaginación y la narración (en esta *primera mirada*) contribuirían en gran medida en la creación del personaje —ya que serían las que concedieran un sentido a todo. La propia experiencia del actor y sus rasgos de personalidad, entre otras cosas, serían las que le llevarían a actuar de una forma concreta, que este también sería capaz de modificar al interactuar con los demás actores. Así, el agente resuelve comportarse de una forma determinada, y no de

cualquier otra, porque es la que considera más apropiada (según el contexto en el que se encuentra y a lo que tiene sentido para él hacer).

En suma, la *primera mirada* confiere al agente una serie de pautas de actuación –que le orientarán para actuar de una forma apropiada y coherente con el supuesto en el que se encuentra y guiarán el comportamiento de la dramatización del rol que tiene que llevar a cabo. Estas pautas toman una estructura narrativa para facilitar la labor del agente, y dan forma a la intención de este al dramatizarla mediante acciones. La narración –al permitir al sujeto reflexionar– es la que otorga una coherencia a la conexión que existe entre las actuaciones del agente con el resto de su historia vital. Es la que le proporciona un entendimiento sobre su propio comportamiento en relación con las interacciones que realiza con las otras personas en ciertos contextos sociales. No obstante, esta narración no se puede contemplar como algo meramente causal, sino también como algo psicológico-emocional que es lo que en realidad da sentido a la dramatización del sujeto.

4.2. Segunda mirada

Como ya se indicó, las tres miradas se producen a la vez cuando el agente actúa –es decir, que no se ordenan de una manera concreta y tampoco ninguna sigue a alguna otra en especial. La labor de la *segunda mirada* es facilitar la acción al sujeto en el mismo momento en el que esta ocurre. Gracias a ella, el agente ya no solo dramatiza a un rol –aunque este sea él mismo– (*embodied*), sino que construye la propia escena en la que interactúa con sus actos (*embedded*). Para ello, el sujeto podrá modificar, si lo considera necesario, las pautas de actuación que le aportará su experiencia, al involucrarse por completo mediante la narración en el supuesto y en las prácticas de comportamiento que este ofrece (*engagement*).⁸⁷ Con lo que, la

⁸⁷ Los términos *embodied*, *embedded* y *engagement* suelen estar vinculados a las ciencias cognitivas, en los que se les otorga un significado que dista un poco con el que se les aplica en este caso. Para acceder a un análisis más detallado sobre el tema, véase Wilson, R. A. and Foglia, L. (2011) “Embodied Cognition”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Edward N. Zalta (ed.). URL <<http://plato.stanford.edu/entries/action/>>

narración —en la *primera mirada*— es el instrumento del que se vale el agente para crear ciertas líneas de comportamiento en las que apoyar la dramatización de su rol, pero es en la *segunda mirada* donde el sujeto se implica en la construcción del supuesto en el que este tiene que interactuar. Estas tres formas de las que se vale el actor para *hacer suya* la acción (*embodied*, *embedded* y *engagement*), dan como resultado una dramatización en la que el agente se implica por completo a través de las tres miradas (*enact*).

Retomando el ejemplo del restaurante, cuando un sujeto acude a un establecimiento con la intención de comer y comprueba que no le reciben en la puerta, ni le asignan mesa alguna (que son las pautas de actuación que tiene asimiladas en su experiencia), este decide cambiar su conducta (modificar sus pautas) de acuerdo con lo que observa que sucede a su alrededor, al interactuar con la escena (*segunda mirada*). Podría parecer, de este modo, que la *primera* y la *segunda mirada* son consecutivas y siguen un orden específico cuando el sujeto actúa, pero en realidad esto no es así. Una vez que la persona modifica sus pautas al actuar (*segunda mirada*), estas quedarían asimiladas en su experiencia en forma de narración para utilizarlas la próxima vez que las necesite (*primera mirada*). Y así se podrían ir alternando ambas miradas según fuera conveniente. Debido a esto, es difícil contemplar una de las ellas sin percatarse de la influencia que tienen en esta las otras dos, ya que todas las miradas convergen y participan unas con otras de manera constante.

En este trabajo se entienden estos conceptos como una forma que el agente tiene de implicarse con la acción. Es decir, cuando el sujeto efectúa la *primera mirada*, este lleva a cabo la encarnación del rol (*embodied*), mediante la que se fusiona con el personaje. Así el agente hace suyas las acciones del rol, de acuerdo con su propia experiencia y su manera de actuar. En la *segunda mirada*, el actor se integra por completo en el supuesto en el que actúa (*embedded*), llegando a ser parte de él e incluso participando en su construcción. Y, por último, en la *tercera mirada*, el agente se compromete, en cierto sentido no estricto, a cumplir con las prácticas de actuación que componen el supuesto, con el fin de no ser rechazado por aquellos que le juzgan desde una perspectiva externa (*engagement*). Estas tres formas de involucrarse en la acción (o *tres miradas*) dan como resultado una dramatización que se produce en el preciso instante en el que el agente se encuentra actuando, de una manera activa y llevando a cabo una implicación completa con lo que hace (*enact*).

Cuando el agente efectúa esta *segunda mirada* es capaz de adecuar sus acciones al contexto en el que se encuentra, modificando o adquiriendo nuevas pautas de actuación según lo necesite. Así, por ejemplo, cuando alguien acude a un aeropuerto por primera vez en su vida, es probable que tenga una noción de lo que allí debería suceder gracias a ciertos productos culturales (películas, novelas, etc.) o a experiencias que otras personas le hayan podido relatar. Sin embargo, la cantidad de información que desconocerá sobre dicho supuesto será tan amplia, que lo más normal es que esta persona se detenga (deje de actuar) nada más entrar al aeropuerto. Una vez allí, esta observará los elementos que componen la escena (monitores, megafonías, mostradores, control de seguridad, etc.) y también la forma en la que se desenvuelven los demás viajeros (cargando sus maletas, acudiendo a puntos de información o hablando con azafatas). Con toda esa información, creará nuevas pautas de actuación modificando las que ya tenía con antelación a su llegada al aeropuerto. Como resultado, el sujeto modificará su comportamiento según vaya interactuando con los demás agentes y con el entorno, tratando de adaptar sus actos a las prácticas que constituyen ese supuesto, y de que estos sean los más apropiados a tal situación (*tercera mirada*).

Con lo que el agente, entonces, no solo interactúa con las demás personas con las que comparte supuesto, sino que también lo hace con todos los elementos que componen la escena: accionando y reaccionando. El actor se comportará de una forma coherente y que tenga sentido para él, según el contexto en el que se encuentra, y reaccionará del mismo modo ante las actuaciones de los demás agentes y del entorno en general.⁸⁸ De este modo, su actuación tendrá el objetivo de resolver

⁸⁸ Es así también, por ejemplo, en la técnica propuesta por Jerzy Grotowski –director de teatro polaco que tuvo gran influencia en el trabajo de Victor Turner. Este contempló la dramatización como un acto en el que el actor sólo era un elemento más que debía ser capaz de articular todo el proceso y estructurar sus reacciones. Llamó a esta técnica *dar y recibir*, y creó una serie de ejercicios en los que el actor recibía ciertos estímulos del exterior pero ante los que debía reaccionar de forma interna. Era importante, además, este se despojara de su *máscara cotidiana* –que se deshiciere de los hábitos adquiridos a lo largo de su vida– para alcanzar la autenticidad en la escena. No obstante, este método no podría considerarse una fórmula común para todos los actores, ya que aunque el punto de partida fuera el mismo cada intérprete necesitaba establecer sus propias asociaciones (pautas de comportamiento) entre él y el personaje. Grotowski opinaba que los recuerdos eran

los posibles conflictos que vayan surgiendo en la escena para conseguir sus propósitos.⁸⁹

4.2.1. LA IMPLICACIÓN DEL SUJETO EN UN ESPACIO SOCIAL

Una persona estaría constituida, según George H. Mead, por una estructura de actitudes, que es distinta a sus hábitos. Cuando el sujeto pertenece a una comunidad organizada –que le ofrece un lenguaje y unas prácticas– puede adoptar distintos roles y así conseguir alcanzar la actitud de los demás miembros de la comunidad. Según esta afirmación, sería necesario pertenecer a una comunidad para ser una persona. Esto es debido a que la identidad del sujeto se establecería sobre una serie de reacciones compartidas por todos los integrantes de la sociedad, que le proporcionarían los valores que posee la comunidad a la que pertenece. Decir que el sujeto tiene *conciencia de sí* se refiere a la capacidad que posee de percibirse a sí mismo, a «un despertar, en nosotros, del grupo de actitudes que provocamos en otros.» (Mead, 1990: 192).

En ocasiones actuamos y nos preguntamos qué efecto tendrá nuestra actitud, y puede que empleemos deliberadamente cierto tono de voz para provocar cierto resultado. Tal tono provoca en nosotros la misma reacción que la que queremos provocar en algún otro. Pero una gran parte de lo que ocurre en la conversación no tiene esta característica simbólica (Mead, 1990, 178).

siempre reacciones físicas. Cuando un actor utilizaba las asociaciones que había llevado a cabo con antelación en la escena, este realizaba un acto concreto que conectaba con su memoria. Así, el actor debía indagar en su experiencia para recuperar sus recuerdos y poder aplicarlos a su personaje.

⁸⁹ El intérprete de teatro también necesita acudir a sus experiencias (*primera mirada*) y de actuar por el personaje que va a representar (un otro ficticio que surge en parte de él). Para conseguirlo, es ineludible que interactúe en la escena (*segunda mirada*) con todos los elementos que la constituyen como tal (actores, objetos, luces, sonidos, etc.). Este necesita observarlos y reaccionar ante todo lo que acontece allí cuando actúa a través de su personaje. Es mediante la interacción como consigue transformar las pautas de actuación, que ha adquirido a lo largo de su vida, y lograr que sus actos sean apropiados a sus circunstancias. De este modo, el actor es capaz de elaborar acciones y reacciones que tengan sentido en la situación en la que se encuentra (que sean coherentes tanto consigo mismo como con su rol).

La contribución que George H. Mead realizó al proponer la acción intersubjetiva parece encajar sin dificultad con la mayoría de los métodos actorales que se centran en la acción, pero sobre todo con la técnica de la improvisación –en la que David Velleman basa gran parte de su trabajo. Mead consideró que es posible que el sujeto reaccione ante estímulos causados por fuentes internas y externas, pero que también este mismo podría ser la causa de otros estímulos que logren que a su vez otras personas reaccionen. Por lo que sería lógico pensar que el sujeto presta una especial atención a su forma de comportarse al ser consciente de que sus acciones pueden provocar reacciones en los demás agentes –siendo este hecho lo que confiere continuidad a sus propios actos. Mead se opuso a la idea de que el ser humano fuese un simple reactor de estímulos producidos por el entorno y estudió la experiencia subjetiva dentro del marco social.⁹⁰

Aunque Mead no menosprecia lo que la experiencia aporta a la acción de la persona, concede un valor especial al papel que ejerce la impronta social en la constitución del sujeto a través de la acción intersubjetiva. Según este, el individuo consigue constituirse a partir de las diferentes perspectivas particulares de los demás miembros del grupo social y de la perspectiva generalizada de la comunidad social a la que pertenece (del *otro generalizado*). Por lo que una persona es capaz de encontrar significación en el gesto que emite gracias a la reacción que provoca en los demás sujetos –tanto en los que interactúan con ella como en los que les observan. Además, Mead opinaba que el actor debía encontrar la expresión adecuada que produjera en los demás resultados similares a los que esta provocaría en él. De este

⁹⁰ Mead situó la psicología social en la que él se posicionaba dentro de cierto enfoque conductista. Sin embargo, se alejó de John Broadus Watson al creer que este destacaba las experiencias internas accesibles al propio individuo por encima de las demás. Para Mead, el acto en sí mismo (y no la forma de llegar a él) es la parte fundamental tanto de la perspectiva social, como de la individualista cuando se las concibe desde un punto de vista conductista –al constituirse ambas tanto por un aspecto interno como por otro externo. «En psicología social, llegamos al proceso social tanto desde adentro como desde el exterior. La psicología social es conductista en el sentido de que parte de una actividad observable –el proceso social dinámico en ejecución, y los actos sociales que son sus elementos componentes– que debe ser estudiada y analizada científicamente. Pero no es conductista en el sentido de pasar por alto la experiencia interna del individuo, la fase interior de ese proceso o actividad. Por el contrario, se ocupa especialmente del surgimiento de dicha experiencia dentro del proceso como un todo.» (Mead, 1990: 55).

modo, podría prever, o al menos intuir, las reacciones de los demás de un modo aproximado.

Este tipo de habilidades, como señaló Mead, se adquieren durante la infancia mediante dos importantes etapas en las que este divide el juego: el *play* y el *game*. Los niños obtienen estas destrezas interpretativas con el objetivo de conseguir asimilar cierto tipo de narraciones, a través de múltiples repeticiones en las que se dramatizan a sí mismos cuando actúan representando (*enacting*) diferentes personajes, en diversos supuestos. Este es el modo más usual a través del cual el sujeto se familiariza tanto con los principios básicos de la psicología popular como con las distintas normas que componen cada supuesto. Es decir, este aprende desde su infancia a saber cómo y cuándo comportarse del modo que se considera más apropiado y coherente en el contexto en el que se encuentra.

Debido a esto, cuando alguien observa en sí mismo la reacción que produce una acción particular, puede imaginar la reacción que causaría en los otros esa misma acción, ya que lo previsible es que estos reaccionen de forma parecida. «Racionalidad significa que el tipo de reacción que provocamos en otros debería ser provocado del mismo modo en nosotros, y que esa reacción, a su vez, debería ocupar su lugar en lo tocante a determinar qué otra cosa diremos y haremos.» (Mead, 1990, 179 – 180). Sin embargo, es obvio que una persona que efectúa ciertas acciones no siempre logra provocar en los demás la reacción que ha previsto. Así, por ejemplo, es posible observar como el desarrollo personal del niño se debe en gran parte a la resolución de los conflictos –cuando traza líneas de actuación al tratar de solventarlos– que surgen en los contextos en los que interactúa durante su infancia. Para ello, este aprende a actuar con respecto a cómo reaccionan antes sus acciones aquellos con los que interactúa, y aprende cómo debe comportarse en cada contexto para que su comportamiento sea adecuado. De este modo, mediante su interacción con el entorno, genera una especie de registro (pautas de actuación) que acumula en su experiencia.

Mead entiende que cuando el niño juega a ser otra persona, los distintos roles que asume son la base de su educación. Cuando se hace pasar por otro, el niño posee ciertos estímulos que incitan una reacción o grupo de reacciones específicas en sus compañeros de juego. Este proceso –compuesto por el *play* y el *game*– también se sustenta sobre unas estructuras narrativas que permiten al sujeto actuar en un escenario determinado. Es decir, el actor se implica en el juego a través de la narración que subyace de este. A partir del cuál adecúa sus estructuras intencionales a dicha narración para, a su vez, colaborar en la construcción del juego en el que participa.

En el período de los juegos, el niño utiliza sus propias reacciones a estos estímulos que emplea para construir una persona. [...] Tiene una serie de estímulos que provocan en él la clase de reacciones que provocan en otros. Toma ese grupo de reacciones y las organiza en cierto todo. Tal es la forma más sencilla de ser otro para la propia persona (Mead, 1990: 181).

4.2.3 LA IMPLICACIÓN NARRATIVA EN EL JUEGO DE IMPROVISACIÓN

[S]e dice que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo. El juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento, como veremos más adelante. Jugar da una sensación muy particular de omnipotencia que puede ser embriagadora y a veces incluso aterradora (Bruner, 1986).

La improvisación es una técnica dramática en la que los actores no parten de un guión escrito previo –como puede ser una obra de teatro– sino que, con solo unas nociones básicas sobre la trama, salen a escena y construyen tanto la historia

como a sus personajes mediante su actuación.⁹¹ «At the beginning of an improvisation, the frame is empty: there is no fact of the matter as to the time, place, circumstances, and *dramatis personae* of what is to follow. As soon as a player does or says something, he inserts information into the frame –not just the information that someone has done or said that thing, but also whatever information is implied or presupposed by what has been done or said.» (Velleman, 2009: 174).⁹² Por ejemplo, en el momento en el que un actor sale a escena y comienza a actuar de tal modo que le hace ver al otro que este es un profesor y que ambos se encuentran en un colegio, tanto la situación como el personaje quedan asentados y la improvisación debe continuar a partir de ese punto. Es decir, ahora su compañero no puede actuar como si estuviera en un lugar diferente a una escuela, representando un rol ajeno a dicho escenario (como un astronauta), porque esto no tendría sentido. Así, las palabras y acciones del primer actor proporcionan una información que serán parte de la trama.

Todas las acciones que aparecen en una improvisación deben estar justificadas de algún modo. Así, si el segundo actor representa a un astronauta en un colegio, deberá justificar de una forma coherente –sólo a través de su actuación y sin salirse del personaje para dirigirse directamente al público– cómo ha llegado ese

⁹¹ En teatro las improvisaciones pueden ser individuales –en las que el actor interactúa solo con la escena– o colectivas –en las que intervienen varios actores. Por ejemplo, Jerzy Grotowski utilizó las improvisaciones individuales para evitar que los intérpretes fijaran ciertas técnicas que les arrastraran de manera inevitable hacia una actuación mecánica. De esta forma, aunque el trabajo del actor se basara en la repetición continua, no tendría por qué actuar del mismo modo, y así podrían explorar las múltiples posibilidades que les conducirían a establecer ciertas pautas de acción.

Otro ejercicio que puso en práctica Grotowski con la intención de explorar la acción y la reacción en la escena fue el *Contacto*. En este, todo lo que el actor percibía debía transformar de algún modo sus acciones y su manera de comportarse (sus reacciones). Para ello, era muy importante que el intérprete no racionalizara su labor en este ejercicio, teniendo solo que percibir y reaccionar de forma natural. Así, Grotowski consideraba que podía ser perfectamente compatible mantener el sentido de la interpretación (pactado previamente en los ensayos) y a la vez renovar el *contacto* cada día (interactuando con todo lo que hay en la escena).

⁹² Esto no es totalmente acertado. En la improvisación, los participantes necesitan definir el espacio y el tiempo en el que se va a desarrollar la trama antes de comenzar, conocer la relación afectiva que se da entre ellos y pactar los objetivos a conseguir. Estos pueden utilizar disfraces y elementos que les ayuden en su transformación, siempre que sus acciones se desarrollen de una forma lógica y justificada.

personaje a dicho supuesto. Como, por ejemplo, quizás el astronauta sea en realidad un niño que ha ido disfrazado ese día a clase porque son los carnavales. «Because one and the same frame constrains all the players and receives contributions from all of them, it is usually imagined as a publicly accessible object, existing outside the mind of any particular player. It is like a central game board on which players make moves that advance the state of play, in the open for all to see.» (Velleman, 2009: 174). Como se ve, durante la improvisación los actores necesitan acudir a su experiencia en busca de pautas de actuación que les ayuden a comportarse de un modo apropiado con el supuesto en el que se emplazan (*primera mirada*); pero también van modificando estas pautas cuando interactúan con el resto de los actores y con los elementos de la escena en general, con el propósito de que su actuación sea inteligible (*segunda mirada*) y apropiada al contexto (*tercera mirada*).⁹³

En ocasiones, la improvisación se suele identificar con el juego infantil porque ambos comparten muchas de sus características. Se podría decir que el conflicto es la parte fundamental de todo juego e improvisación, pues es lo que mueve a los jugadores y a los actores a comportarse de cierta manera. Si nada se interpusiera en su camino el juego no se llevaría a cabo: el niño requiere al monstruo para poder *ser* un valiente caballero; al igual que Hamlet necesita escuchar al espectro de su padre para desear vengarlo. El entendimiento mutuo que se da entre los actores facilita la colaboración que debe producirse durante la improvisación, ya que aquellos que participan en esta son los que la dan forma de manera conjunta.⁹⁴

⁹³ La propuesta de David Velleman contempla que los actores van creando un gran repertorio de supuestos con cada improvisación, al que son capaces de acudir en el momento en el que les sea necesario. Si estos comienzan un supuesto que ya han trabajado podrían, o bien, atenerse a él o desechar estas acciones y crear otras nuevas para que la trama vaya en una nueva dirección. Cada cambio supondría a una nueva propuesta improvisada que se incorporará al corpus de supuestos al que suelen acudir. Esto, claro está, si los resultados son aceptables desde un punto de vista dramático. cosa que no siempre sucede.

Velleman realiza aquí una diferencia significativa entre la actuación del intérprete y la del agente, ya que los supuestos sobre los que trabaja el actor serían ficticios y, sin embargo, el agente trata de llevar a cabo una actuación que sea auténtica.

⁹⁴ David Velleman sugiere que el hecho de reconocer al otro como un agente racional (y que este, a su vez, te reconozca a ti como tal) debería incentivar que se produjera una relación interpersonal compleja. De este modo, ambos se considerarían compañeros de actuación –no solo por los roles que interpretan– sino también como personas que

Es por ello que hay que tratar de evitar caer en el engaño, porque este suele obstaculizar la improvisación, al crear conflictos que son difíciles de superar.

En la improvisación, el protagonista⁹⁵ centra su trabajo en las acciones que comete para provocar en el antagonista las reacciones que necesita, y así llegar a cumplir su objetivo (su deseo). Gracias a que el protagonista es capaz de intuir la forma en la que reaccionará el antagonista, podrá tomar la decisión de comportarse de una manera concreta, y no de cualquier otra.

Esta proyección que el sujeto realiza del *otro* es posible porque considera que conoce, de manera aproximada al menos, la reacción que su acción va a estimular en la otra persona. El intérprete dramático, al igual que el niño, da forma a su personalidad mediante sus acciones y mediante la reacción que estas estimulan en los demás actores. Para ello, acude a sus propias experiencias (*primera mirada*) y recoge todos los nuevos estímulos que le proporciona la escena (los elementos que la componen y los demás personajes).

El individuo se estimula a sí mismo para experimentar la reacción que está provocando en la otra persona, y luego actúa, en cierto grado, en reacción a esa situación. En el juego el niño actúa definidamente en el papel que él mismo ha provocado en sí. Eso, como he dicho, es lo que proporciona un contenido definido al individuo que responde al estímulo que le afecta como afecta a algún otro. El contenido del otro que penetra en una personalidad es la reacción, en el individuo, que su gesto provoca en el otro (Mead, 1990: 190).

comparten un mismo objetivo: actuar de forma conjunta de una manera que sea inteligible con respecto a sus circunstancias. Esta participación del sujeto en la acción conjunta promueve, según Velleman, el desarrollo de un proceso mental que funciona de varias formas que se suelen asociar a la conciencia. Esto es así ya que al suscitar emociones como la vergüenza o la culpa, mantiene al sujeto firme en nuestros compromisos y le ofrece la autoestima que necesita para efectuar determinados cursos de la acción son a priori serían impensables para él (Velleman, 2009: 150).

⁹⁵ En el teatro, y en el mundo audiovisual en general, se suele entender que el protagonista es la persona que lleva la acción y el antagonista el que se interpone en ella. Por ello, el protagonista suele ser el personaje principal de la historia. El conflicto surge de la oposición que se da entre ambos roles, y el protagonista es el encargado de resolverlo.

El juego y la improvisación son un intento de aproximar aquellas situaciones imaginarias a la realidad.⁹⁶ El agente se implica a través del juego (de la improvisación) en ciertas circunstancias que le guían a actuar de una manera determinada. Como se ha visto, la imaginación es una parte esencial para que todo este proceso funcione. Sin embargo, el salto del mundo real al ficcional nunca se produce solo gracias a esta, ya que otros elementos importantes –como las caracterizaciones de los personajes, los objetos que componen la escena e incluso el público– ayudan al actor a realizar su labor. De este modo, también se le proporciona al espectador la posibilidad de que pueda ser partícipe del supuesto que observa (*tercera mirada*).⁹⁷ Así, es posible considerar que la improvisación es un valioso recurso para la actuación del actor, al estimular su creatividad ejercitando sus habilidades cognitivas y sus expresiones corporales mediante la acción. Podría decirse que es algo así como una exploración de la subjetividad.

4.2.4 LA IMPROVISACIÓN CONJUNTA COMO IMPLICACIÓN DRAMÁTICA

Successful improvisation requires all of the players to make moves that are intelligible within a single, shared frame –that is, a single, gradually accumulating

⁹⁶ Antonin Artaud –novelista, director escénico y actor francés– consideró fundamental acercar el teatro a la vida, y para ello también propuso utilizar la improvisación. El espectáculo no podía ser igual en todas las representaciones porque entonces no lograría la adhesión del público. Cuando el espectador acude al teatro siente la necesidad de que la historia que le van a contar sea única, no quiere creer que es algo preparado con anterioridad. Acepta el juego de creer que lo que ve, está sucediendo por primera vez ante él.

El paralelismo que siempre ha existido en el teatro entre el cuerpo y el proceso psíquico fue otro tema que también le preocupó. Sabía que del cuerpo surgían las reacciones del intérprete al tratar de representar la parte psíquica del personaje. Como más tarde Grotowski corroboró, este autor francés creyó que existía una ley natural en la que todo gesto se compensaba con otro y toda acción con una reacción (Artaud, 1980: 34).

⁹⁷ Los métodos teatrales no solo utilizaban el juego para crear un mundo ficticio sobre el escenario. Por ejemplo, el que ideó Bertold Brecht tenía el objetivo de hacer visible al espectador que lo que estaba contemplando en la escena era todo fantasía. Para ello, decidió romper las reglas del juego –utilizando carteles, canciones y otros recursos– para impedir la identificación que experimentaba el espectador con el intérprete, consiguiendo de este modo hacer evidente la farsa.

body of common knowledge about who their characters are and how those characters are motivated. (Velleman, 2009: 174).

Cuando un actor participa en una improvisación no sólo acude a su propia experiencia en busca de pautas de actuación que guíen su comportamiento, sino que también lo hace con el fin de tratar de anticiparse a las acciones de las demás personas con las que comparte la escena. Esto es posible porque todos ellos persiguen que sus acciones tengan sentido en el supuesto en el que se encuentran. Cada actor se halla bajo cierta presión racional que le impulsa a lograr una identidad que pueda proyectar a los otros, tras aceptar que la percepción que tienen los demás de él también interviene en la formación de su identidad. De este modo, es probable que todos ellos posean la misma concepción sobre un sujeto y, por ello, sean capaces de explicar su comportamiento.

In recognizing you as a fellow self-enacter, I recognize that we share a perspective on one another's behavior. If I am to deal with you successfully, I need to understand your behavior, which is best understood in terms of your wants, plans, values, habits, emotions, traits of personality, and so on. And it is precisely because you need to understand yourself in similar terms that you are a rational agent (Velleman, 2009: 59 - 60).

Velleman admite que es imposible que ambos agentes compartan su perspectiva egocéntrica, pero al compartir la perspectiva de tercera persona, les es posible entender al otro en términos de psicología popular. El agente racional, que persigue la auto-comprensión, se encuentra más cerca de conseguirla al interactuar con los otros agentes que participan en su mismo proyecto –es decir, que también buscan su propia auto-comprensión. «[T]he best way for each improviser to find intelligible ways of interacting with others is to participate in socially shared scenarios, in which a limited selection of moves and countermoves, with their standard explanations, is made available to all parties.» (Velleman, 2009: 173). Así, un agente podría entender el comportamiento de otro porque, al considerarse

ambos seres racionales, es de suponer que sus acciones tendrían una explicación similar.

Como agentes racionales todos ellos compartirán un escenario común sobre el que interactuar, observando qué es lo que hacen los demás en dicho contexto y tratando de interpretar sus acciones. Velleman considera poco probable que un sujeto sea capaz de entender a otro, si este no logra entenderse a sí mismo. La dramatización que una persona lleva a cabo sobre ella misma se fundamenta en la noción que posee sobre lo que tiene sentido hacer. Un agente que desea comprender a otro, debe tener esto en cuenta e interpretarle tratando de dar sentido a sus acciones. Sólo así podrá llegar a comprenderlas.⁹⁸

Según Velleman, la mejor manera en la que el actor puede encontrar formas inteligibles de interacción es participando en supuestos socialmente compartidos – que condicionarán las acciones y las reacciones de todos los integrantes. Además, estos supuestos ofrecen, por sí mismos, ciertas explicaciones a los comportamientos que usualmente los actores emplean en ellos. Es decir, el comensal de un restaurante espera que le traigan el plato a la mesa para empezar a comer y no va a por él a la cocina porque sabe que en dicho supuesto lo inteligible es actuar de ese modo. Al igual que entiende que el camarero toma nota de su pedido para poder servirlo cuando esté listo –y esta es la explicación que le da a la acción que realiza el camarero, que a su vez es compartida por ambas partes.

All of these points suggest that the key to interacting rationally with other rational agents is to act on understandings that are or could be common knowledge. When everyone knows, and knows that everyone knows, who we are and how we do

⁹⁸ «The fundamental form of understanding is generalization. To comprehend something is literally to “grasp together” its particulars under synoptic patterns or principles. Conversely, what the faculty of understanding abhors is the proliferation of principles, or their being larded with exceptions, conditions, and qualifications, which compromise their utility for “grasping together” disparate particulars. If a character’s acts and utterances can be grasped, for example, under the pattern of promoting a single, ultimate goal in light of coherent beliefs, then they will be readily comprehensible. The more tangled the web of explanatory patterns becomes, the less comprehension it provides; the simpler an explanation, the greater the resulting comprehension.» (Velleman, 2009: 63).

things, each of us will be most likely to find improvisational possibilities that make sense to pursue and that will lead to other intelligible possibilities. Relying on common understandings about ourselves and our ways of doing things is the best way of getting on with self-enacting improvisation in concert with other self-enacting improvisers [...] (Velleman, 2009: 173).

Sin embargo, no hay que olvidar que todo esto son meras guías a las que el agente accede gracias a su experiencia. El sujeto es consciente de que es muy probable que en muchos supuestos estas *normas no escritas* no se cumplan, bien porque no sean conocidas por todos los integrantes por el motivo que sea, o porque simplemente alguno de ellos decida actuar de manera distinta. Es entonces cuando el agente debe modificar sus pautas de actuación tratando de dar sentido a sus acciones en el supuesto en el que interactúa (*segunda mirada*). Como se puede apreciar, las *tres miradas* colaboran en la construcción de la acción del agente al aportarle todo lo que este necesita.

4.2.5 INTELIGIBILIDAD Y SENTIDO EN LA ACCIÓN DEL AGENTE

La vida en el teatro es más entretenida e intensa porque está más concentrada. La acción de reducir el espacio y comprimir el tiempo crea un concentrado. [...] La compresión consiste en eliminar cuanto no sea estrictamente necesario e intensificar lo que queda, colocando, por ejemplo, un adjetivo fuerte en lugar de otro suave, conservando siempre la impresión de espontaneidad. (Brook, 2004: 18 – 19).

La técnica actoral de la improvisación suele basarse en el modelo causal de deseo-creencia como partes fundamentales de la acción.⁹⁹ Ambas serían razones

⁹⁹ Una explicación ampliamente aceptada como modelo causal de la acción es la que defiende las aportaciones realizadas por Donal Davidson en *Essays on Actions and Events*. Solemos admitir que cuando queremos que suceda algo (tenemos un deseo), creemos que podemos comportarnos de una forma concreta para que eso ocurra (y así alcanzarlo). Por lo que los deseos y las creencias serían la causa de las acciones. Por ejemplo, quiero saber la

suficientes para actuar, que además justificarían el comportamiento del actor. Sin embargo, David Velleman opina que no en todos los casos los deseos y las creencias serían razones directas del comportamiento de la persona.¹⁰⁰ Esto es así porque, en algunas ocasiones, este tipo de modelo de acción considera lo que es una mera actividad como si fuera una acción intencional, exigiendo al sujeto ser consciente de sus motivos para actuar de manera autónoma. (Velleman, 2000: 123). Harry Frankfurt también defendió el concepto no causal de la acción alegando que: «el problema de la acción reside en explicar el contraste entre lo que hace un agente y lo que meramente le sucede, o entre los movimientos corporales que realiza y aquellos que se producen sin que él los provoque». (Frankfurt, 2006: 105). Este opinaba que una vez que los acontecimientos causales que originaban la acción habían ocurrido, al agente no se le exigía más que el que su cuerpo se moviese como efecto de estos. (Frankfurt, 2006: 106).¹⁰¹

I believe that the process of improvisational self-enactment constitutes practical reasoning, the process of choosing an action on the basis of reasons. Why do I think that the self-enactor chooses his action? Because it is his idea, which he puts into action in preference to other ideas that he might have enacted, if this one hadn't made more sense. Why do I think that he chooses for reasons? Because he chooses his action in light of a *rationale* for it, which consists in considerations in light of which the action makes sense. (Velleman, 2009: 18).

hora y creo que si miro el reloj la sabré, y son estas dos actitudes las que hacen que realice la acción de mirarlo.

¹⁰⁰ Peter Goldie también opinaba que no todas las acciones expresivas provenían siempre del deseo (Goldie, 2002: 90 – 91). En algunos casos es evidente que el objeto de la expresión no guarda ninguna relación ni con el objeto de la emoción, ni con la imaginación: como cuando niño da una patada a la puerta (objeto de la expresión) al ordenarle irse a dormir. Lo que propuso Goldie con esto es que la explicación que le damos a la acción que sigue a la emoción (a la expresión emocional) será solo una alternativa –entre todas las posibles– a veces correcta y otras no. Aún así, los deseos pueden ser elementos cruciales en la comprensión de uno mismo y del autocontrol.

¹⁰¹ Harry Frankfurt afirma que es la voluntad la que se centra en la facultad de concebir un deseo y actuar conforme a él: es el deseo el que nos mueve a la acción. Si se dieran varios deseos a la vez y entraran en conflicto, la voluntad guiaría nuestros actos. Si la identidad se expresa en acciones y la clave de la identificación de las acciones es obrar conforme a la voluntad que pretendemos tener, es fundamental conocer lo que queremos para, al menos, vislumbrar quiénes somos y cómo debemos actuar.

Velleman considera que el agente autónomo es como el actor que actúa en una improvisación representando a un personaje que en realidad es él. O, dicho de otro modo, el agente actúa como un personaje en el que se transforma cuando se dramatiza a sí mismo. De este modo, la improvisación serviría como modelo de la acción, ya que cuando el sujeto actúa crea su comportamiento sobre la marcha –al igual que lo hace el actor dramático. Este tipo de comportamiento también se sostiene sobre una especie de estructura (pautas de actuación) que, asimismo, sería la razón para actuar –debido a que la acción solo es un comportamiento que se realiza por razones. (Velleman, 2009: 115 – 158). Además, cuando el drama es improvisado, tanto el actor como el público deben compartir el mismo criterio que es el que confiere sentido a las acciones del personaje. El actor deberá tener en cuenta este hecho cuando se comporte como su personaje (aunque este sea él mismo) si espera que sus acciones sean coherentes y apropiadas al contexto en el que se encuentra (*tercera mirada*).¹⁰² Por todo, es posible afirmar que el agente se asemeja a un actor de improvisación en que escribe sus propias palabras y acciones mientras las realiza en una situación concreta –al interactuar con los demás actores y elementos de la escena– frente a un público. De este modo, Velleman considera la acción como un comportamiento que se dirige hacia la inteligibilidad.

First, the intelligible thing to do is not the rational thing to do in any sense that would justify our being motivated to do it, since of course it owes its rationality to the role of that motive in constituting us as agents. Second, being the intelligible thing to do is an oddly indeterminate sort of property. What would be intelligible for someone to do depends on all of the ways in which he might reconceive of

¹⁰² Opina Velleman que al referirse a un actor que se improvisa a sí mismo la diferencia que se produce en una obra de teatro entre el intérprete y el público desaparece, porque el público estaría viendo al mismo personaje que es en realidad el actor. Con lo que compartirían la misma perspectiva sobre su actuación. No obstante, surge otra nueva diferencia: Ahora público leería el futuro del personaje al pensar sobre él, mientras que los pensamientos del intérprete lo escribirían. «In wondering what his character would do under the dramatic circumstances –what it would be in character for him to do– the actor cannot take himself to be speculating about what his character is going to do anyway; he must realize that his character is going to do whatever he, the actor, thinks it would be in character for him to do, that being what the actor is looking to enact in order to maintain the character. In thinking about what the character would do, the actor is writing the character's actions rather than reading them.» (Velleman, 2009: 132).

himself and his situation, including ways that would involve new concepts for personality types and interpersonal relations. Self-understanding, like all inquiry, allows for open-ended conceptual innovation, whose future course is not just unpredictable but indescribable from the perspective of the present. (Velleman, 2009: 140)

En esta línea, la acción consistiría en un comportamiento que tendría como objetivo principal *dar sentido*; y es precisamente esto lo que la convertiría en una razón para actuar.¹⁰³ Así, cuando un actor representa a un personaje elige su forma de comportarse según lo que cree que tiene sentido hacer siendo ese personaje en las circunstancias en las que se halla. Por ejemplo, cuando alguien asiste a clases a la universidad, se comportará de una forma coherente actuando en el rol de alumno. Es decir, este no ocuparía el espacio del profesor o impartiría la clase porque eso no tendría sentido con el rol que lleva a cabo. E incluso, aunque se diera el caso de que este alumno conociera la materia que va a impartir el profesor mejor que este, no usurparía su espacio ya que eso no sería lo apropiado en dicho supuesto (cuando se acude como alumno a una clase). Esta persona actuaría, entonces, según lo que esta cree que tiene sentido hacer en su papel de alumno, y esto mismo es lo que le otorga una razón para actuar (o no) de la forma en la que lo hace.¹⁰⁴

¹⁰³ «It is constitutively inescapable for you as an agent and hence as the kind of creature who can ask practical questions like “Why should I have this aim?” If this is indeed a practical question, posed in the spirit of deliberation between options, such as those of adopting or rejecting an aim, then it must be resolved via the sort of reasoning that is practical, in the sense that its resolution is authored rather than discovered, written rather than read. The question must therefore be resolved, I have argued, via reasoning that aims at self-understanding. To ask “why should I have the aim of making sense?” is to reveal that you already have it. If you don’t seek to do what makes sense, then you are not in the business of practical reasoning, and so you cannot demand reasons for acting or aiming. [...] I am pointing out that by demanding a reason for having the aim, you have demonstrated that you already have it, since if you didn’t have it, you wouldn’t be a subject of reasons, and so you wouldn’t be asking for them. The grounds on which I rest this point are not practical; they are theoretical. They consist in my arguments for the conclusion that the aim of making sense is constitutive of agency.» (Velleman, 2009: 137 - 138).

¹⁰⁴ Velleman también afirma que a veces cuando el agente trata de hacer algo que tenga sentido, actúa justamente al contrario y hace algo que no lo tiene. El autor aconseja que en dichas ocasiones es mejor dejar de ser agentes por un tiempo. David Velleman profundiza más en este tema en “What Good Is a Will?”, en *Action in Context*. Anton Leist (Ed.). Berlin/New York: Walter de Gruyter/Mouton, 2007: 193–215.

La acción tendría un objetivo constitutivo de dar sentido, al seguir las consideraciones que la hacen inteligible. Lo que consigue que una acción sea inteligible es la justificación que se le da. Por lo que las consideraciones que dan sentido a una acción equivaldrían a las razones que el agente tiene para llevarla a cabo. Y este objetivo que tiene el sujeto de dar sentido a sus acciones, también se correspondería con el propósito de otorgarse sentido a sí mismo.¹⁰⁵ Así, para la persona del ejemplo anterior no sería inteligible actuar como si fuera un profesor, ya que eso no sería coherente ni en lo referente a sus acciones ni para él mismo porque en ese momento ocupa el rol de alumno. Además, Velleman afirma que cuando los agentes racionales interactúan, el razonamiento práctico les lleva a participar en una improvisación conjunta en la que comparten un contexto social.

Como se puede ver, el supuesto en el que se desenvuelve el sujeto también ejerce una gran influencia sobre sus acciones –no solo el rol que lleva a cabo o las pautas de actuación sobre la que fundamenta su actuación. Estas situaciones –a las que Velleman llama supuestos (*scenarios*)¹⁰⁶– se constituyen a partir de una serie de prácticas que suelen condicionar las acciones del agente, pero que también le proporcionan una especie de guía en la que este puede basar su comportamiento (pautas de actuación). Esta perspectiva es a la que se alude en la *tercera mirada*, que como se puede apreciar, resulta inseparable de las otras dos ya mencionadas.

¹⁰⁵ «Rendering an action intelligible amounts to justifying it by showing it to be correct in relation to the standard established by the aim –a justification that doesn't depend on any practical principle mandating adoption of the means to achieving one's aims. Rather, the rationality of adopting means to one's aims depends on the intelligibility of doing so.» (Velleman, 2009: 146).

¹⁰⁶ La traducción de la palabra inglesa *scenarios* por *supuestos* en castellano se debe a su relación con el mundo del teatro. Cuando David Velleman habla de un *scenario*, se refiere a una situación –en muchos casos hipotética o figurada– en la que se dan una serie de prácticas que los actores que participan en ella conocen y tienen en cuenta al realizar sus acciones –como por ejemplo, el hecho de que un ciclista sepa que debe levantar su brazo para indicar un giro. Esto es similar a lo que le sucede a un intérprete teatral cuando se conduce como un personaje sobre un escenario, ya que este también conoce las pautas de actuación en las que debe sustentar su representación. La palabra *supuesto* alude de forma directa a ambos tipos de circunstancias: la que se origina en el teatro y en la realidad. Un *supuesto* es, así, una situación que puede surgir en un mundo de ficción o en uno auténtico, que se basa en ciertas pautas de actuación que son las que le constituyen como tal.

4.3. Tercera mirada

¿Puede el teatro existir sin el público? Por lo menos se necesitaría un espectador para conseguir una representación. Así nos hemos quedado con el actor y el espectador. De esta manera podemos definir el teatro como lo que “sucede entre el espectador y el actor”. Todas las demás cosas son suplementarias, quizá necesarias, pero, sin embargo, suplementarias. (Grotowski, 2009: 15).

Las *miradas* que aquí se presentan poseen una naturaleza dinámica, porque son capaces de evolucionar y cambiar. Ya se ha visto que tanto la *primera* como la *segunda mirada* van aportando y modificando las pautas de actuación que posee el agente según este lo necesite o lo crea conveniente, además de ayudarle a implicarse de una forma activa en la construcción de la propia acción. La *tercera mirada* funciona de modo muy similar. Sin embargo, las patrones de conducta que ofrece son más difíciles de modificar, ya que su transformación se dilata más en el tiempo. Esto es así porque dicha *mirada* se refiere a ciertas *pautas normativas de inteligibilidad o constricciones sociales* que van implícitas en los supuestos en los que el sujeto actúa.

Las personas, por ejemplo, que comparten las costumbres sociales occidentales, sabe que no es coherente asistir a la universidad en traje de baño, sino que debe ir vestida de forma adecuada. Es por ello que los universitarios no suelen vestirse para acudir a la clase del mismo modo que si fueran a la piscina. Así, podríamos considerar esta forma de actuar como una norma de comportamiento que se relaciona de manera directa con el supuesto “universidad”. El hecho por el que esta regla no se puede considerar inamovible es porque, con el paso del tiempo, es posible que estas prácticas cambien y, quizás entonces, para los alumnos tenga sentido acudir a clase en bañador.

La *tercera mirada* también proporciona cierta guía de comportamiento al agente. Estas pautas de actuación, sin embargo, no sólo facilitan al sujeto una base sobre la que asentar sus acciones, sino que además las puede condicionar. El agente sabe que sus actos van a ser percibidos y juzgados por personas que no interactúan

de una manera directa en el supuesto –de forma parecida a como lo hace el público en el teatro.¹⁰⁷ Es cierto que a esta afirmación se le podría objetar que no siempre el sujeto es observado cuando actúa. La respuesta a esto sería que cuando el agente actúa, él mismo es también su propio público al juzgar sus propias acciones de acuerdo con las normas de actuación que le ofrece el supuesto.

La *tercera mirada* (*engagement*) es la que conduce al actor-agente a comprometerse con el supuesto en el que se encuentra –no solo aceptando y adaptando su comportamiento a las pautas normativas de inteligibilidad que este le ofrece, sino también colaborando en la creación de tales prácticas al actuar de una forma coherente. Por todo esto, con la intención de profundizar en este tema, en este apartado se tomarán como referencia los conceptos propuestos por Pierre Bourdieu (*habitus*) y George Mead (el *otro generalizado*), ya que ambos podrían considerarse elementos fundamentales en la constitución de estas normas. Además de analizar con más detalle cómo funcionan los *supuestos* planteados por David Velleman, así como la influencia que tiene la figura del público en el actor.

¹⁰⁷ «A self-idea of this sort seems to have three principal elements: the imagination of our appearance to the other person; the imagination of his judgment of that appearance, and some sort of self-feeling, such as pride or mortification. The comparison with a looking-glass hardly suggests the second element, the imagined judgment, which is quite essential. The thing that moves us to pride or shame is not the mere mechanical reflection of ourselves, but an imputed sentiment, the imagined effect of this reflection upon another's mind. This is evident from the fact that the character and weight of that other, in whose mind we see ourselves, makes all the difference with our feeling.» (Cooley, 1902: 152).

C. H. Cooley consideraba que la sociedad tenía una gran influencia en el individuo, por eso hablaba de un *sí mismo reflejado* (*reflected self*): Lo que el sujeto cree que los otros piensan sobre él, le afecta del mismo modo que cuando se mira en un espejo, influyendo y condicionando sus acciones. Sin embargo, el *Interaccionismo simbólico* prefería apostar por un sujeto dinámico que, aunque recibía los datos y los símbolos que le ofrecía la sociedad, no lo hacía de una manera pasiva, sino que los interpretaba desde su propia perspectiva. La *tercera mirada* opera en este sentido: El sujeto es consciente de que es observado y juzgado por su comportamiento –lo que hace condiciona sus acciones e influye en sus actos de manera directa– pero es capaz de interpretar esto desde su punto de vista y tomar decisiones para actuar en consecuencia.

4.3.1 EL ACTOR SE DISTANCIA: EL ESPECTADOR

Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por ese espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral. (Brook , 2006: 11).

Con frecuencia, cuando se menciona que se va a analizar la relación que mantienen el espectador y el intérprete, suele suceder que el lector se posiciona en el lado del primero para entender qué es lo que le provoca a éste la actuación del segundo: si se identifica o simpatiza con el actor o no. Por esa razón, es necesario dedicar unas líneas a explicar que en la *tercera mirada* el espectador adopta siempre una perspectiva de tercera persona, a la que el actor accede de forma subjetiva. Es decir, el intérprete imagina, según su experiencia previa, qué es lo que el espectador podría pensar sobre su comportamiento en base a las normas de actuación que conlleva la escena en la que actúa.¹⁰⁸ Por lo que en realidad, en este apartado, no se va a tratar de indagar sobre lo que el espectador siente respecto a lo que representa el intérprete (si empatiza o no con el personaje), sino más bien sobre cómo alguien externo al actor –con el que no interactúa de manera directa– puede condicionar tanto su comportamiento como su expresión. Gracias a que esta mirada le otorga al sujeto cierta distancia de sí mismo, este puede intentar dilucidar cuáles son las reglas que constituyen el supuesto en el que interactúa como personaje y darle sentido a su narración como actor.

En una narración, se puede observar como la perspectiva que aporta el personaje es interna y la del narrador externa –ya que este último actúa como lo hace el espectador. Sin embargo, en ocasiones, el personaje y el narrador son la

¹⁰⁸ El intérprete no puede alejarse e ignorar la mirada de aquellos que le observan como si existiera una *cuarta pared* que le impidiera percibir su presencia. El término *Cuarta pared* es como se denomina a la separación inexistente que separa el escenario del espectador. Fue utilizado por Konstantin Stanislavski para ayudar al actor a centrar su atención en los objetos y personas que constituían la escena, al apartarle de la distracción que podía suponer el público. Esta técnica se decanta por una perspectiva solipsista de la interpretación en la que el actor no tiene en cuenta que es observado por otras personas que esperan que cumplan con lo que la escena le exige.

misma persona —como en el caso de las narraciones autobiográficas.¹⁰⁹ Peter Goldie intenta resolver el problema del dualismo que aparece cuando una sola persona efectúa ambas perspectivas recurriendo al recurso literario del *estilo libre indirecto*.¹¹⁰ Este recurso hace evidente que el personaje expresa más de lo que cuenta o piensa sobre sí mismo, porque se refiere al significado de su expresión. De este modo, es posible entender al personaje de una manera más amplia. «We often use it [free indirect style] to express another person's perspective whilst at the same time distancing ourselves from that perspective in a way that, as with our literary examples, involves indeterminacies in interpretation that must be seen as an interpretative gain and not a loss.» (Goldie, 2012: 36). El estilo libre indirecto visualiza la brecha irónica (*ironic gap*) que existe entre el actor y el narrador o el autor. Esto en la narración autobiográfica se refleja dando dos puntos de vista diferentes que provienen del mismo individuo.

[A] narrative can be a sequence of thoughts with the three characteristic features of narrative: coherence, meaningfulness, and evaluative and emotional import. And

¹⁰⁹ A este dualismo Peter Goldie lo denomina *ironía dramática*. «What do I mean by dramatic irony? The term in its original use comes from drama, where the theatre audience knows something that one or more of the characters in the drama does not know.» (Goldie, 2012: 26) Afirma, que el término ironía coincide en cierta medida con el de ironía dramática. Para apreciar la ironía alguien debe entender tanto lo que el otro dice como lo que significan en realidad sus palabras, sólo así es posible captar el contraste entre ambas cosas.

La ironía dramática posee una estructura similar al requerir al espectador que comprenda cómo son las cosas en realidad y cómo las debe entender, al igual que también debe darse cuenta del contraste que hay entre estas dos perspectivas. «To appreciate the dramatic irony of this scene in King Lear, the audience has to be aware that Gloucester is not in fact at the top of the cliffs of Dover, and also to be aware that it seems to Gloucester as if he is.» (Goldie, 2012: 27 - 28). Así el público debe sostener ambas perspectivas —la suya y la de Gloucester—y, a su vez, observar como estas divergen.

¹¹⁰ «Free indirect style is a particular expression of the ironic gap between perspectives. As we saw earlier, in drama, where dramatic irony has its home, the ironic gap is between the perspective of those characters who are internal to the narrative—Gloucester, for example—and the external perspective of the author or narrator and of the audience. Free indirect style expresses this ironic gap in a special way in the narrative.» (Goldie, 2012: 34).

Al afirmar esto, Peter Goldie alude al trabajo de James Wood *How Fiction Works*, en el que afirma que gracias al estilo indirecto libre se pueden contemplar las cosas a través de los ojos del personaje, pero también del autor. Así, la brecha que se abre entre autor y personaje queda solventada por el estilo indirecto libre —el cuál no solo la cierra sino que además llama la atención sobre la distancia que existe entre ambas. Para acceder a una mayor discusión sobre este tema, véase Wood, J. *How Fiction Works*. London: Jonathan Cape, 2008.

the thinker is the person who occupies the external perspective of narrator –he is the external narrator just in the sense that it is he who thinks through the narrative. So it is the thinker who is able to grasp the coherence and meaningfulness of what is thought through, and the thinker who, from his external perspective, is able to evaluate and respond emotionally to the events related in the narrative. (Goldie, 2012: 40).

Goldie plantea el siguiente problema: ¿Cómo podría tener sentido esta forma de observar la narración cuando esta no se dirige a otra persona –cuando no hay un público al que relatarla?¹¹¹ Una respuesta obvia sería que, en este caso, los roles de público y de narrador los lleva a cabo la misma persona –es decir, que el narrador se dirige a sí mismo. El narrador se apoya en el estilo libre indirecto para acabar con la brecha que existe entre la perspectiva interna y la externa (aunque ambas procedan del mismo sujeto). De este modo, la persona que cuenta la historia revela su punto de vista al espectador y le concede la posibilidad de adoptar su propia perspectiva externa, mediante la cuál podrá evaluar y responder emocionalmente ante los eventos narrados.

El sujeto también es capaz, al usar la ironía, de involucrar en la narración de un evento pasado emociones que no experimentó en aquel entonces –como sentir vergüenza o rechazo hacia su comportamiento anterior. Esto le conduce a reflexionar no solo sobre las emociones que pudieron surgir cuando participó en dicho suceso, sino también sobre las que se originan en el momento en el que el sujeto piensa sobre ello. Es esta doble perspectiva la que le concede la posibilidad de evaluar sus actos y de buscar un cierre emocional (aunque este no sea definitivo) para la narración. Con lo que la narración vuelve a ser una herramienta que el agente utiliza para implicarse por completo en la acción.

¹¹¹ Existen varias opciones por las que una persona podría narrarse algo a sí mismo. Por ejemplo, si el sujeto necesita preparar una narración que espera relatar más tarde a otros; si, aunque la narración no vaya nunca expresada en voz alta, este sujeto se imagina que la está creando para un público específico; o si el público al final acaba siendo la misma persona que cuenta la historia pero evalúa las acciones narradas desde una perspectiva externa (como cuando una persona reflexiona sobre su pasado) (Goldie, 2012: 41 – 43).

También cuando alguien imagina una secuencia de acontecimientos en forma narrativa es posible que este experimente emociones reales como resultado. Así, la emoción que se produciría al imaginar un hecho va directamente vinculada con la narración de este. Por ejemplo, cuando alguien se imagina a sí mismo haciendo algo concreto –como que pierde el avión al no encontrar su billete cuando llega al aeropuerto–, este podría sentir angustia, enfado e incluso vergüenza ante este hecho imaginario. En tal caso, el sujeto observaría la emoción desde una perspectiva externa (como narrador) aunque esta no formara parte de la historia imaginada al padecerla en realidad. El espectador imaginado modifica la narración en función de las reacciones que el sujeto prevé que los otros (o incluso el mismo) van a experimentar si en un futuro lleva a cabo dicha acción. En consecuencia, el agente se apoya con frecuencia en su imaginación para preparar las posibles acciones que considera que debe efectuar en ciertas circunstancias –según lo que tenga sentido para él en base al contexto en el que las realiza, pero teniendo en cuenta su repuesta emocional.

Por consiguiente, la *tercera mirada* facilita al actor entender el contexto en el que va a desarrollar su actividad, de tal forma que su comportamiento tenga sentido tanto para él como para los demás. Así, el agente es capaz de ajustar sus acciones para que estas sean coherentes con el supuesto en el que interactúa.¹¹² El actor-agente se distancia de sí mismo para tratar de observarse a través de los *ojos del otro*, con el objetivo de distinguir cómo debería comportarse para que sus actos sean adecuados y aceptados por los demás en una situación específica. El hecho de compartir con otras personas espacios y perspectivas similares, le proporciona herramientas para situarse en el lugar de aquel que le observa. Lo que le aporta una especie de estructura que le facilita información acerca de lo que el otro podría estar pensando sobre él: cómo le conciben aquellos que le rodean.

¹¹² Es necesario distinguir entre lo que podría denominarse, en sentido general, una situación social amplia en la que el sujeto interactúa; y unas circunstancias sociales concretas (un *supuesto*), las cuales no solo condicionan los actos del agente sino que además estas son construidas por él mediante sus acciones. Es en el *supuesto* donde existen ciertas prácticas de actuación que conllevan un significado que condicionan o impulsan el comportamiento del agente, cuando este trata de dar sentido a sus acciones.

I am recognizing you as fellow self-enacter. I recognize that we share a perspective on one another's behavior. [...] Although I don't share your egocentric perspective, then, we share a third-personal perspective from which you are, for both of us, a creature to be understood in folk-psychological terms.¹¹³ And of course we are in the corresponding position with respect to me. Each of us needs to understand both of us creatures whose actions call for similar styles of explanation. (Velleman, 2009: 59 – 60).

El público de una historia comprende los acontecimientos narrados, en primer lugar, porque sabe cómo experimentarlos, al comprobar cómo estos acontecimientos le guían a través de una secuencia emocional natural; y, en segundo lugar, porque sabe cómo se siente con respecto a tales acontecimientos, al ser capaz de alcanzar, en general, una actitud estable hacia ellos. Es posible que los espectadores entiendan o no cómo se produjeron los hechos narrados, pero lo que sí entienden es lo que significan –es decir, el sentido que estos tienen para ellos en términos emocionales.¹¹⁴ Con lo que, el actor puede inferir cómo debe conducirse

¹¹³ La psicología popular (*folk psychology*) entiende que el ser humano posee ciertas capacidades psicológicas que le ayudan a predecir y a explicar el comportamiento de los demás al actuar de un modo que para este tiene sentido en la situación en la que se encuentra (*mindreading*). Esta teoría psicológica apuesta porque existen ciertos lugares comunes en los que las personas se suelen apoyar –tanto para actuar como para comprender– el comportamiento de los demás. Así el *mindreading* sería esencialmente un ejercicio de razonamiento teórico. La tendencia a pensar que las personas son capaces de predecir el comportamiento de otra al utilizar la psicología popular –teniendo en cuenta las representaciones que posee en base a su experiencia, las circunstancias actuales en las que se encuentra el sujeto observado y las representaciones que se hace el observador del posible comportamiento que es probable que el otro tenga en el futuro.

¹¹⁴ Suele ser una objeción común afirmar que el público que asiste a una representación dramática no puede experimentar lo mismo ante lo que contempla que alguien que, por ejemplo, observa un evento al caminar por la calle, debido a que lo primero se produce en un espacio de ficción y lo segundo en uno real. Esta afirmación conlleva serias dudas al respecto difíciles de resolver en una simple nota. No obstante, es necesario al menos indicar un par de cosas.

Para empezar, no todas las representaciones dramáticas se llevan a cabo de forma explícita para el espectador. En el caso de los *happenings*, el público suele ignorar qué es lo que está ocurriendo, llegando incluso a formar parte de la actuación dramática sin ser conscientes de ello. Por otra parte, una persona involucrada en un evento ficticio podría padecer las mismas emociones y reacciones que alguien que se encuentra inmerso en ese hecho en realidad. Es el caso del experimento que lleva a cabo Milgram, llamado *La obediencia a la autoridad* (publicado en 1963 en la revista *Journal of Abnormal and Social Psychology* bajo el título *Behavioral Study of Obedience*). El experimento trata de estudiar el

en la escena gracias a la *tercera mirada*, en la que el público –que le observa, pero con el que no interactúa de un modo directo– espera verle comportarse de una manera concreta –según las pautas de actuación correspondientes al supuesto en el que la persona se halla. «Entonces esa última palabra deja de separar al actor del público, al espectáculo del espectador; los abarca y lo que es presente para uno lo es asimismo para el otro. [...] El público asiste al actor y, al mismo tiempo, los espectadores reciben asistencia desde el escenario.» (Brook, 2006: 206). Esta perspectiva externa logra que el sujeto se convierta en objeto de sí mismo. Cuando este consigue obtener cierta distancia de sus propios actos es, en cierto sentido, capaz de predecir las repuestas que los otros van a tener ante sus acciones y ajustar la reacción que él podría tener ante estas –con lo que es posible planificar (o al menos imaginar) una forma conjunta de actuación.

Then I imagined away the distinction between the player and his audience, by imagining that his performance is addressed, in the first instance, to himself. I noted that the actor playing to himself can accommodate his audience by doing what it is already prepared to understand; that the audience can rely on the actor to be thus accommodating [...] (Velleman, 2009: 89).

Desde un punto de vista dramático, tanto David Velleman como Erving Goffman también apuestan por la hipótesis de que el agente racional necesita contar con la perspectiva externa que le ofrece la figura del público –incluso aunque él mismo llegue a ser en algún momento su propio espectador. Como ya se mencionó, el sujeto puede actuar como su propio público al recurrir a dos de las cualidades básicas del ser humano: la razón teórica y la autoconsciencia objetiva. Así, el agente necesita observar como si estuviera entre bastidores tanto al actor como al público,

modo en el que se comportan las personas que se encuentran bajo las ordenes de una figura autoritaria cuando esta les indica que deben castigar a otro sujeto, al cuál creen ver sufrir en muchos casos hasta la muerte. En este evento, una parte de las personas que participan en él desconocen que todo lo que sucede a su alrededor no está ocurriendo en realidad y, aún así, sus reacciones y emociones sí son verídicas. Con lo que, en conclusión, al menos se debería poner en duda si una persona que se viera involucrada en una situación ficticia sería capaz de reaccionar de manera similar a otra que se encuentra en circunstancias parecidas en la realidad.

con el propósito de adquirir un punto de vista que sea independiente de la acción o de la interpretación que se infiere de ella. (Goffman, 1959).

Velleman, siguiendo a Goffman, entiende cuando el actor observa una actuación desde bastidores, lo que se está produciendo es una especie de consciencia que vigila la actividad colaborativa de auto-dirección y de auto-presentación que lleva a cabo el sujeto, sin participar en ella directamente. «If a person were not presenting himself to himself, he would not be an autonomous agent capable of practical reasoning.» (Velleman, 2009: 94). La consciencia se asemejaría, entonces, a un archivador que mantendría la dramatización del sujeto y le recordaría sus compromisos, la dependencia que tiene hacia sus compañeros de actuación y los límites absolutos que acarrea consigo al actuar. (Velleman, 2009: 109).

Para hacer esto, el actor recurre a lo que George H. Mead llamó el *otro generalizado* —que le ayuda a saber cómo debería comportarse en la escena para que los demás acepten a su rol— al *habitus* de Bourdieu —que ofrece una perspectiva intermedia entre lo social y lo individual— y a las prácticas que aportan los supuestos de Velleman. Todos ellos proveen al agente de ciertas *normas de conducta* que le indican cómo esperan los demás que se comporte según sus circunstancias. Si la actuación del sujeto parte de estas premisas (sin caer en el determinismo ni en el estereotipo), aquellas personas que le observen tenderán a considerar que su comportamiento es apropiado para la situación en la que este se encuentra. Con lo que, se podría afirmar que el sujeto se desenvuelve en diversos contextos sociales en los que percibe la presencia de un espectador —que incluso puede llegar a ser él mismo— que le demanda cumplir con las expectativas que tales supuestos le imponen, según el rol que este dramatice.

4.3.2 PRÁCTICAS Y REPRESENTACIONES: HABITUS

Los condicionamientos asociados a una clase particular de condiciones de existencia producen *habitus*, sistemas de disposiciones duraderas y transferibles, estructuras

estructuradas predispuestas para funcionar como estructuras estructurantes, es decir, como principios generadores y organizadores de prácticas y representaciones que pueden estar objetivamente adaptadas a su fin sin suponer la búsqueda consciente de fines y el dominio expreso de las operaciones necesarias para alcanzarlos, objetivamente “reguladas” y “regulares” sin ser el producto de la obediencia de reglas, y, a la vez que todo esto, colectivamente orquestadas sin ser el producto de la acción organizadora de un director de orquesta. (Bourdieu, 1991: 92.)

La *tercera mirada*, y todo lo que ella implica –el cómo le influye al sujeto que le juzguen los otros cuando actúa, las prácticas que condicionan sus acciones en los supuestos, etc.– ha sido un componente esencial en la aportación de la perspectiva sociológica contemporánea. Entre estas prácticas se encuentra el *habitus*, que es un concepto fundamental en la teoría sociológica de Pierre Bourdieu. Este permite relacionar lo objetivo –la posición social del sujeto en el mundo– con lo subjetivo –la interiorización de lo social por parte de la persona. Logra que aquellos que comparten un espacio social y cultural suelen comportarse de un modo similar ante circunstancias parecidas. Por ejemplo, un estudio realizado por Bourdieu sobre la fotografía reveló que las reacciones de las personas que contemplaban una imagen se encontraban determinadas por su nivel educativo y por su profesión, ya que, según esto, les parecía bonita o espantosa dicha imagen.

El *habitus* permite al sujeto sustentar las decisiones que este toma para actuar sobre una serie de prácticas que se asientan sobre su experiencia individual o colectiva. De esta manera es como se originan las pautas de actuación relacionadas con los supuestos, que tienen el fin de garantizar la conformidad de tales prácticas a lo largo del tiempo. No obstante, dentro de ese sistema de prácticas, el sujeto posee la suficiente libertad para tomar las decisiones que considere convenientes, según el deseo o la motivación que le impulse a actuar. Es decir, el sujeto no pierde su agencia. «(E)l *habitus* hace posible la producción libre de todos los pensamientos, todas las percepciones y acciones inscritos dentro de los límites que marcan las condiciones particulares de su producción, y sólo éstas.» (Bourdieu, 1991: 96). En

consecuencia, estas prácticas no controlarían las acciones del agente de una forma determinista, sino a través de constricciones y límites asignados a sus intervenciones.

Es posible descubrir este tipo de prácticas también en la interpretación que lleva a cabo el actor dramático. Cuando este se prepara para representar a un personaje incorpora los detalles descritos por el autor de la obra que va a representar tomando como punto de partida estas pautas sociales de actuación que él ya posee gracias a su experiencia vital. Según estas, el actor intentará dar una explicación coherente e inteligible a la conducta del rol que tiene que interpretar. Lo que, a su vez, causará que el actor genere una serie de rasgos que definan al personaje. Es por ello que el *habitus* podría considerarse imprescindible cuando el actor se enfrenta a su personaje por primera vez, pudiéndolo tomar a modo de guía de actuación. Sin embargo, estas prácticas sociales no parecen ser todo lo que necesita el actor ya que, si así fuera, lo único que percibirían los espectadores al acudir al teatro serían arquetipos.

El *habitus* tiende a engendrar todas las conductas “razonables” o de “sentido común” posibles dentro de los límites de las regularidades, y sólo de estas, y que tienen todas las posibilidades de ser sancionadas positivamente porque están objetivamente ajustadas a la lógica característica de un determinado campo del que anticipan el porvenir objetivo [...] (Bourdieu, 1991: 97).

Como se ve, el *habitus* provee al sujeto de un conjunto de prácticas en las que basarse para actuar, que deben ser coherentes e inteligibles con el supuesto y con las personas que interactúen en él. «[A]l aprender a desempeñar nuestros roles en la vida real, guiamos nuestras propias producciones manteniendo, en forma no demasiado consciente, una familiaridad incipiente con la rutina de aquellos a quienes nos hemos de dirigir». (Goffman, 1959: 83). Así, estas reglas que proporciona la sociedad no colaboran únicamente en la atribución de las conductas de los roles, sino que lo hacen en relación a cómo éstos deberían interactuar de una manera que tenga sentido en determinados contextos. El sujeto pacta con los demás mediante su

actuación qué tipos de interacciones son posibles dentro un supuesto.¹¹⁵ «You authentically play the part of someone pretending to be amiable, on the assumption that others will authentically play the part of pretending to interpret your behavior as amiable, with the result that everyone understands the interaction alike.» (Velleman, 2009: 69 - 70).

Retomemos el ejemplo del restaurante de Schank y Abelson, pero esta vez, imaginemos que es un restaurante de lujo y que la persona que entra en él jamás en su vida ha oído hablar de este tipo de establecimientos. Por lo que esta, evidentemente, desconocería los tipos de interacción que son frecuentes en este supuesto —es decir, sería incapaz de diferenciar el cuchillo del pescado del de la carne, la copa del vino de la del agua, etc. Siendo esto así, esta persona podría tener serios problemas para lograr su objetivo: pasar por un comensal más. Es cierto que podría preguntar a algunos de los trabajadores del restaurante cómo debería actuar, pero para eso también necesitaría saber “cómo debería pedir tales indicaciones” en ese supuesto, sin temor a que le juzguen por ello. Así, el agente se enfrentaría a una situación muy difícil al no poder apoyarse en las pautas de actuación que le podrían proporcionar otros supuestos a los que haya tenido acceso con anterioridad para saber que en dicho restaurante lo habitual es que se cate y se apruebe el vino antes de que el sumiller lo sirva. Es decir, las prácticas de conducta que lleva a cabo el sumiller no tendrían sentido para el comensal al desconocer cómo debería comportarse en ese supuesto (quizás porque pertenece a otro estrato social), pero sí lo tendría para el resto de los clientes del restaurante. Con lo que, su comportamiento sería considerado poco apropiado y no sería inteligible para nadie — ni siquiera para él mismo al no poder implicarse en el supuesto. Esto daría como resultado una falta de entendimiento común. En consecuencia, cuando el agente descubra la forma de interactuar en dichas circunstancias, adoptará e incorporará

¹¹⁵ Velleman opina que cuando el agente interactúa con otras personas depende de las prácticas sociales para llevar a cabo su autonomía racional. Esto es así porque su razonamiento práctico individual se suma al de los otros agentes que razonan de la misma forma. Con lo que todos con ellos pueden entenderse gracias a un vocabulario práctico que es compartido (Velleman, 2009: 85 - 87).

nuevas pautas de actuación que creará con respecto a las prácticas que han sido pactadas por todos los integrantes del supuesto mencionado.

4.3.3 REGLAS PACTADAS: SUPUESTOS

Tendemos a ver las actuaciones reales como algo que no ha sido construido expresamente, como producto involuntario de la respuesta espontánea a los hechos en su situación. Y tendemos a ver las actuaciones ideadas como algo industriosamente armado, con un detalle falso tras otro, ya que no hay realidad de la cual podrían ser respuesta directa los detalles de conducta. Será necesario ver ahora que estas concepciones dicotómicas, que están en camino de constituir la ideología de los actantes honestos proporcionando firmeza al espectáculo por ellos presentado, constituyen un pobre análisis de este último. (Goffman, 1959: 81)

Es usual que gran parte de la vida social del sujeto se rija por supuestos en los que con frecuencia este tiene que interactuar. El agente se comporta de manera similar a como lo hace un actor dramático que, a lo largo de su experiencia profesional, ha desarrollado un amplio repertorio de escenas que podría interpretar en cualquier momento, con la seguridad de que sus compañeros podrían seguir su actuación y participar en ella. Estos interactúan en circunstancias que ya han experimentado previamente, en las que dramatizan roles con los que más o menos todos están familiarizados porque se han formado en negociaciones anteriores.¹¹⁶

¹¹⁶ Es posible entender la acción, bajo la influencia de Wittgenstein, al ser descrita con respecto a un patrón que la englobe. En esta línea, A.I. Melden plantea el siguiente ejemplo: «[I]n stating his intention in raising his arm, the person is explaining what he is doing. But what he is doing has to be understood as referring not to the present moment, sliced off so to speak from what has gone before and what will follow, but to the present action as an incident in the total proceedings: the driver is on the road, has arrived at an intersection, is about to turn, and is indicating that he is preparing to do so. In declaring his intention in raising his arm, the driver is explaining what he is doing and he is explaining what he is doing, i.e. that he is signaling, by directing attention to the context in which the raising of his arm is understood as signaling.» (Melden, 1961: 98 - 99).

Según este autor, sería la declaración del motivo que se tiene para actuar o de la intención lo que permitiría al agente dar sentido a su acción dentro de un contexto determinado. Al introducirla dentro de las pautas de actuación que ofrece el supuesto, se pone de manifiesto un procedimiento que podría no haber sido evidente si se analizara la

Los supuestos efectúan una aportación propia con respecto al modo en el que el agente tiene de entender las acciones, que va más allá de sólo indicar cuáles son los motivos causalmente operativos. Estos facilitan una serie de pautas de actuación que se generan al interaccionar de forma conjunta, para que el sujeto pueda entenderse con los demás y también a sí mismo. (Velleman, 2009: 73). Desde esta perspectiva, un supuesto no excluiría los factores psicológicos comunes que podrían ofrecer una explicación a las acciones del agente, sino que por el contrario los incorporaría. Así, en el supuesto del restaurante estaría implícito que la persona que acude al establecimiento desea comer y que, al menos en cierta medida, esto es lo que causa sus acciones. De este modo, el supuesto se construye a partir de una serie de acciones que se originan cuando el agente desea hacer algo. Pero también estaría implícito en él que todas las personas que participen en dicho supuesto sean capaces de entender lo que el agente hace para que puedan seguir elaborando lo que Velleman llama una *improvisación conjunta* que sea capaz de transcurrir –de forma inteligible para todos ellos– en diferentes direcciones.

Imagine that you and I are improvisational actors on stage. I open my mouth and utter some words, accompanied by a bodily gesture. You don't yet know what I am doing, and so you don't know what things might make sense for you to do in response. But then you realize: I am holding a stack of thin booklets in my arm and asking you whether you have a reservation. We are in a restaurant, and I am the maitre d': it's the restaurant scenario. And now you know which lines of response would make sense. (Velleman, 2009: 74).

acción del sujeto de forma aislada (Melden, 1961: 102). Esta manera de entender la acción se aproxima bastante a la propuesta por Velleman: El sujeto actúa en base a un conocimiento práctico que a su vez se convierte en su razón para actuar. Los movimientos que efectúa el conductor en este ejemplo debe ser conocido por todos los conductores, por lo que no correspondería únicamente a impulsos originados por deseos y creencias (como diría Donald Davidson), sino a ciertas pautas de actuación.

«A driver may want to take a turn without being hit by other cars, but his desire doesn't simply cause a bodily movement that he personally believes conducive to a collision-free turn. He manifests his desire to turn by enacting part of a scenario conventional among drivers, so that they will understand his movement as the signaling of a turn, so that he can interpret their movements as reactions to such a signal, and he can then see clearly how it makes sense to proceed.» (Velleman, 2009: 73).

Los supuestos, entonces, poseen un componente normativo que ofrece al agente diferentes respuestas que, de algún modo, le indican cuál es el comportamiento adecuado. Por ejemplo, responde a ciertas normas de cortesía que si al entrar a un restaurante una persona se cruza con otras que salen, esta sonría y se aparte a un lado. También el intercambio de acciones que suelen efectuar el camarero y el cliente están sujetas a tales normas. Así, el supuesto sugiere al agente realizar una serie de acciones que son las que todos los participantes consideran inteligibles y apropiadas.¹¹⁷ Por ello, la fuerza normativa del supuesto se basa en la racionalidad: en cómo tiene sentido actuar. Velleman sugiere que la agencia racional favorece la participación en un modo de vida compartido y a los recursos que esta proporciona, que favorecen la auto-comprensión.¹¹⁸ Como se indicó más arriba, esta normatividad evoluciona a lo largo del tiempo gracias a las prácticas que llevan a cabo los agentes, por lo que no debe ser entendida como algo inamovible o determinista en un sentido absoluto.

When I interact with you, I interact, in the first instance, with a character, who has many attitudes and traits that I take you to be both manifesting and enacting. These attitudes and traits partly determine how you will respond to my behavior, thus

¹¹⁷ «Each of the specified moves makes sense at two levels: first, because its specification alludes to the attitudes or traits that would prompt someone like you to make that move; and, second, because you would prefer that those attitudes and traits prompt a move that is included, along with its motivational explanation, in this very scenario, which embodies common knowledge among the parties as to how the sequel can be developed intelligibly. If the question is “Why did you just tell the waiter, ‘I’ll have the club sandwich?’,” the short answer may be, “Because I want a club sandwich, and that’s the way to get one.” A longer answer, however, would expand on the phrase ‘the way to get one’, which says more than that the utterance in question is conducive to securing the desired meal.» (Velleman, 2009: 75).

¹¹⁸ Velleman contempla el razonamiento práctico como una disciplina experimental, ya que es usual que el agente no pueda saber por adelantado si va a ser capaz de representar de forma auténtica un modo de vida que difiere en algunos aspectos del suyo. [W]e don’t know in advance whether one change in our way of life would eventually oblige us to make others, or whether we would still find ourselves with a clearer, more coherent self-understanding once the ensuing cascade of changes came to rest. We don’t know, that is, until we try (Velleman, 2009: 83). Así, el agente no lo sabrá hasta que no lo intente. Este proceso de prueba-error fue denominado por John Stuart Mill como *experimentos de vida*. Con ellos alude a aquello que las personas creen que pueden cambiar mediante sus acciones a lo largo de su vida. Véase, John Stuart Mill, *On Liberty*, New York: Barnes and Noble Books, 2004.

partly determining how it makes sense for me to behave. In anticipating your response, however, I should not think of myself as eliciting it directly and solely from your characteristics. Your response will be determined also by your perception of how it would be intelligible for you to manifest those characteristics in responding. (Velleman, 2009: 85).

La interacción entre dos sujetos, entonces, no debería contemplarse sólo como si uno estuviera explorando las convicciones, los deseos o la forma de ser del otro. Esta interacción amplía las pautas de actuación del supuesto, que ambos crean a través de la improvisación conjunta –mediante sus acciones y sus reacciones– con el fin de que las dramatizaciones que los actores llevan a cabo sobre ellos mismos sean inteligibles. (Velleman, 2009: 86). Según esto se podría considerar, por un lado, que la acción que el agente dirige hacia los demás es dramatizada; y, por otro, que las acciones forman parte de un trabajo de colaboración que facilita al actor relacionarse con los otros. Todos los agentes que participan en un supuesto, comparten un repertorio común que les ayuda a intuir la acción del otro y a trazar, de forma conjunta, un rumbo inteligible de acciones que harán posible la existencia de una trama coherente.

While seeing one another as collaborators, then, we also see ourselves as jointly belonging to a larger collaboration. In order to get on individually, we have to get along with one another, which really does entail going along to some extent with behavioral schemas that aren't our invention or property. Each of us realizes his own rational autonomy in concert with the other, by drawing jointly on socially shared resources for self-understanding. (Velleman, 2009: 86).

Si aceptamos que el sujeto acciona y reacciona de manera que aquellos que le observen consideren su conducta acorde a un supuesto, la tesis de Roger C. Schank y Robert P. Abelson¹¹⁹ nos puede facilitar entender por qué ocurre esto. «Sabemos

¹¹⁹ C. Schank, R. y P. Abelson, R. *Guiones, planes, metas y entendimiento*. Barcelona: Paidós, 1987. Este trabajo se centra en la Inteligencia Artificial y expone una idea central: cualquier sistema (humano o artificial) que pretenda comprender el lenguaje natural debe tener y usar, además de un conocimiento lingüístico, una gran cantidad de conocimiento general sobre el mundo.

como actuar adecuadamente porque tenemos un conocimiento sobre el mundo en el que vivimos.» (Schank; Abelson, 1987: 51). Ambos autores opinan que las personas acceden a una serie de guiones, que son preestablecidos socialmente, cuando se disponen a actuar. Según ellos, un guión sería una estructura que contiene secuencias de eventos pertenecientes a un contexto particular.¹²⁰ Se puede contemplar esta estructura como un todo que se encuentra interconectado y que opera en situaciones cotidianas en forma de esquema. Cada guión lleva asociado ciertos roles a través de los cuales, normalmente, los agentes interactúan en los supuestos. De este modo, en un restaurante podemos encontrar –dependiendo del tipo de establecimiento que sea– a un camarero, a un cocinero o incluso a un metre, entre otros. Este, por ejemplo, es uno de los guiones estereotipados que se dan por consenso cultural.

Schank y Abelson afirman que existe dos tipos de conocimiento de comprensión: 1) El general, que permite que una persona interprete la acciones de otra porque ambas son humanas y tienen necesidades comunes –al vivir en un mundo compartido y en el que utilizan métodos similares para cubrir sus necesidades; y 2) el específico, que se obtiene gracias a todos los eventos en los que ha participado la persona a lo largo de su existencia. Por ejemplo, cuando alguien acude al cine y le solicitan la entrada para poder acceder a la sala, no necesita preguntar por qué esto es así –ya que posee este conocimiento debido a su experiencia previa. De este modo, el sujeto se vale de estos dos tipos de conocimiento de comprensión –que le ayudan a que no sea necesario que se detenga a evaluar por qué debe comportarse de tal manera– cuando necesita actuar.

¹²⁰ Existen varios tipos de guiones que proporcionan al actor las herramientas necesarias para comportarse de un modo adecuado al contexto en el que se encuentra. Entre todos ellos, destacan los *guiones personales* y los *situacionales*. Los primeros –existen solo en la mente del actor principal– se comportan de una forma menos estereotipada que los segundos, en los que el actor no tiene por qué ser consciente de que forma parte de una escena. Como por ejemplo, si es víctima de una estafa. El guión personal proporciona al sujeto una secuencia de acciones posibles que le deberían conducir hasta su objetivo. Los guiones se diferencian de los planes porque no se produce ninguna planificación en ellos: solo ofrecen diferentes alternativas sobre cómo actuar. Para ampliar esta información, véase p. 77 y siguientes de C. Schank, R. y P. Abelson, R. *Guiones, planes, metas y entendimiento*. Barcelona: Paidós, 1987.

El hecho de que el actor posea cierta noción de cómo debería comportarse (entre las múltiples alternativas que le proporcionan los guiones) cuando interpreta al personaje, no le ofrece más que una orientación inicial. Es decir, estos guiones no obligan al agente a actuar de una manera determinada, ni le proporcionan todas las acciones que debe realizar durante el supuesto. Los guiones sólo ayudan al sujeto a tener una noción sobre la manera en la que sería más adecuada comportarse en el supuesto en el que se dispone actuar. Así, aquellos que le observan podrán entender que su actuación es inteligible y la juzgarán apropiada. Esta visión subjetiva que posee el sujeto de lo que podrían opinar los demás sobre su conducta se relaciona directamente con la teoría que George H. Mead denomina: el *otro generalizado*.

4.3.4 EL OTRO GENERALIZADO

Tenemos entonces “otro” que es una organización de las actitudes de los que están involucrados en el mismo proceso. La comunidad o grupo social organizado que proporciona al individuo su unidad de persona pueden ser llamados “el otro generalizado”. La actitud del otro generalizado es la actitud de toda la comunidad [...] (Mead, 1957: 184 – 185).

El agente también se apoya –aparte de en el *habitus* y de en las pautas de actuación que ofrecen los supuestos– en la información que le proporciona el *otro generalizado* para intentar adaptarse al supuesto en el que se encuentra. Al igual que el intérprete actúa ante un público interpretando a un personaje de una forma más o menos preestablecida durante los ensayos, el sujeto se basa en ciertas guías de actuación que le sugieren cómo comportarse de una manera que sea inteligible para todos. La función que realiza el *otro generalizado* es la de aportar al sujeto cierto distanciamiento de sí –es decir, le provee de algo así como una mirada externa que le permite observar su comportamiento a partir de la interpretación que lleva a cabo de las reacciones de los demás. Sin embargo, el sujeto accede al *otro generalizado* de una manera completamente subjetiva. Lo que hace es internalizar las respuestas que los demás muestran cuando él acciona en un supuesto específico, con respecto a si son

más o menos adecuadas a sus circunstancias, o tienen o no sentido. De esta forma, a lo largo de su vida incorporará actitudes sociales a su experiencia, que le ayudarán a comportarse de manera proporcionada a los supuestos en los que tenga que actuar.

George H. Mead describe cómo el proceso socializador ayuda al sujeto a construirse a sí mismo, debido a la interacción que se produce entre él y el resto de las personas. Las reacciones de los demás son las que le revelan si su comportamiento es correcto o no. «(E)n la medida en que el individuo despierta en sí las actitudes de los otros, surge un grupo de reacciones organizadas. Y el que logre tener conciencia de sí se debe a la capacidad del individuo para adoptar las actitudes de los otros en la medida en que estos pueden ser organizados». (Mead, 1957: 203). Así, lo largo de su vida el sujeto va incorporando a su experiencia ciertas formas de conducta que todos aquellos que participan en determinados supuestos consideran apropiadas: un *otro generalizado*.

Una persona es capaz de prever lo que los demás esperan de ella gracias a que desde la infancia aprende diversas formas de comportarse en supuestos definidos. No existe límite para las proyecciones mentales que una persona puede utilizar en un supuesto, pero siempre habrá una de ellas que otorgue más sentido a este que otra. De este modo, el sujeto logra formar parte de la sociedad, debido a las herramientas de las que se vale para acomodar su conducta a los supuestos en los que interactúa con las demás personas. Por lo que, el *otro generalizado* también facilita al actor pautas de actuación en las que apoyarse al actuar.

Tanto el otro generalizado como el *habitus* aportan al sujeto una manera de relacionarse con el espectador (desde una perspectiva externa) que podría llegar a modificar su conducta. «(I)ncluso en los ensayos hay un tiempo en que se necesita la presencia de personas ajenas, en que esas caras que siempre nos parecen hostiles pueden crear una nueva tensión y esta un nuevo foco: el trabajo de establecer constantemente nuevas exigencias.» (Brook, 2006: 187).

La figura de un observador externo es la que logra que la actuación del actor este siempre viva. La interacción que el sujeto realiza con los demás actores en el supuesto se ve condicionada por aquellos que les observan, por lo que la dramatización de los roles será siempre diferente. Con el objetivo de interiorizar esa perspectiva externa que le indica si sus acciones tienen sentido en el supuesto en el que el agente las lleva a cabo, este se distancia de sí y elabora creencias sobre la forma en el que el público le percibe. Así, cuando el sujeto intenta ponerse en el lugar del otro e intuir cómo va a valorar su dramatización, la *tercera mirada* ayuda al agente a mantener su comportamiento en constante evolución para adaptarlo al supuesto en el que actúa.

Como se puede apreciar, *primera*, *segunda* y *tercera mirada* se interrelacionan y dependen unas de otras durante todo el proceso actoral. El agente acude a su experiencia previa en busca de ciertas pautas de actuación que le ayuden a desarrollar su rol y a comportarse de una manera adecuada (*primera mirada*) al actuar en un supuesto –que a su vez le proporciona ciertas prácticas de actuación (*tercera mirada*). Mediante su interacción tales pautas podrán ser modificadas si el sujeto lo considera necesario, con el propósito de que su actuación tenga sentido (*segunda mirada*). Pero además, el agente puede llegar a intuir lo que opinarán los demás sobre su comportamiento gracias al *habitus* y al *otro generalizado*, que también ha ido adquiriendo al actuar en entornos sociales a lo largo de su vida.

Aunque los supuestos estén, en parte, pautados por ciertas convenciones sociales (*tercera mirada*), el agente es capaz de transformarlos cuando actúa en ellos (*segunda mirada*). De este modo, no es solo el actor el que se tiene que adaptar el comportamiento de su rol al entorno, sino que también el entorno se ve modificado, con el tiempo, por las acciones de este. Además, cuando se dice que el *otro generalizado* (internalizado por el sujeto) y el *habitus* proveen al sujeto de la posibilidad de intuir cómo debería comportarse en un supuesto concreto, no se pretende afirmar que este deba ceñirse estrictamente a una forma de actuar determinada y constreñida.

La *tercera mirada* aporta cierto andamiaje sobre el que apoyarse,¹²¹ pero a partir de ahí el agente será libre de elegir cómo llevar a cabo el rol con el que necesita actuar. De hecho, será su modo de accionar y reaccionar en un supuesto el que le indique si su comportamiento es adecuado o no. La persona no renuncia a su agencia por el hecho de que el *otro generalizado* le ayude a percibir qué esperan los demás de ella, ya que esta posee autonomía para decidir el modo en el que adecuar o no su comportamiento de acuerdo con esas guías de actuación. Por otro lado, lo que el agente cree que el otro opina de sus actos, será siempre una interpretación subjetiva, ya que este no tendrá certeza absoluta de ello. Aún así, el sujeto será capaz de modificar sus acciones si recibe alguna información que sea diferente a la que su conocimiento sobre el supuesto le suministra, por ejemplo a través de la reacción del público.

4.4. Conectando las tres miradas

(Y)our social face is meant to be seen for what it is, a mask adopted in order to promote social harmony. This mask provides you and others with a shared basis for understanding your behaviour, on two levels. On surface, you proceed to act in ways that would make sense in light of the amiable attitudes that your face pretends to express, and others pretends to understand your actions in terms of those attitudes. At a deeper level, all parties understand the surface the performance as a pretense motivated by a desire for social harmony. (Velleman, 2009: 69).

¹²¹ Se utiliza aquí el término andamiaje (*scaffolded*) de un modo similar a como lo utiliza Kim Sterelny en su artículo “Minds: extended or scaffolded?” (publicado en *Phenomenology and the Cognitive Sciences* en el 2010). Según este, las capacidades cognitivas humanas dependen de los recursos ambientales, llegando a transformarse también gracias a estos. Estos recursos se han construido, conservado y modificado a lo largo del tiempo precisamente porque mejoran la capacidad cognitiva del ser humano. Así, se podría decir que el sujeto hereda de generaciones pasadas estos andamiajes que le ayudan a actuar en supuestos sociales, pero que este también puede transformarlos para generaciones futuras.

Las prácticas que ofrecen los supuestos y que el agente adquiere a través de la *tercera mirada* van en esta línea. Estas son *pautas de inteligibilidad que impulsa un tipo de comportamiento*, que ya existían en el supuesto antes de que el sujeto actuara en él, pero que pueden ser modificadas mediante la acción conjunta de todos los agentes con el paso del tiempo.

Cuando el agente actúa en ciertas circunstancias no se apoya únicamente en sus estados mentales para llevar a cabo una acción (según afirma la *perspectiva individualista*), sino que necesita interactuar con otras personas en supuestos sociales concretos en los que da forma a una acción que es inteligible y que está dotada de significado para todos los participantes (según la *perspectiva social*). En este punto, las *tres miradas* aportan al agente una especie de estructura sobre la que asentar sus acciones en ciertos contextos sociales, de una forma que sea coherente para todos aquellos que participen en la acción de algún modo —es decir, las *miradas* facilitan la auto-comprensión y el entendimiento mutuo. Estas *tres miradas* se pueden considerar dinámicas —pues evolucionan y mutan a lo largo del tiempo gracias a la intervención del sujeto. Además, no aparecen en un orden concreto, ya que todas influyen en gran medida en las otras. Así, cuando alguien entra en un restaurante, este recurre al conocimiento que ha adquirido con anterioridad a ese momento para tener una idea de cómo actuar (*primera mirada*), a la vez que interactúa en el supuesto que acaba de iniciarse al entrar al establecimiento (*segunda mirada*), de una manera apropiada e inteligible de acuerdo con las prácticas sociales de comportamiento que van asociadas a la situación en la que se halla (*tercera mirada*).

Sin embargo, cuando alguien entra por primera vez en un restaurante y desconoce por completo cómo actuar en él, es la *segunda mirada* la que le hará interactuar con las demás personas y elementos que componen el supuesto, en busca de unos patrones que guíen su comportamiento. Gracias a esto podrá forjar una especie de estructuras sobre las que asentar sus acciones y crear determinadas pautas de actuación (*primera mirada*), que irá modificando según actúa (*segunda mirada* de nuevo). Asimismo, sus acciones estarán siempre condicionadas tanto por las reacciones que tengan los demás agentes, como por las que expresen aquellos que les observan desde una perspectiva externa (*tercera mirada*). Con lo que es evidente, como se muestra en estos dos ejemplos, que una mirada requiere de las demás para poder proporcionar al agente la guía que necesita para actuar de una manera coherente y adecuada.

El agente es similar a un actor que necesita llevar a cabo un personaje cuando actúa en ciertos contextos sociales. La diferencia más importante que se da entre ambos es que el sujeto sólo se dramatiza a sí mismo, mientras que el actor también puede representar a otras personas. La manera en la que ambos suelen aprender a hacer esto es ejercitando desde la infancia su imaginación (al adoptar diferentes roles) e internalizando las distintas pautas de actuación que conllevan los supuestos —a través del *play* y del *game* que propone George H. Mead. Quizás sea preciso recordar que Mead se refiere a ambos conceptos cuando alude a la forma en la que tienen los seres humanos de comprender el mundo social.

El *play* es la primera etapa que desarrolla en niño al tomar del entorno que le rodea diferentes formas de comportarse que lleva a cabo con la intención de lograr comprender los roles sociales. De este modo, cuando el niño interpreta los papeles de ladrón y de policía, se convierte en sujeto y objeto —a través de lo cuál construye su propia identidad. No obstante, esta identidad estaría limitada porque el niño aún no podría otorgar a su actuación un sentido general y organizado. Para ello necesita recurrir al *game*, que es la segunda etapa que desarrolla el sujeto durante su infancia. Aquí el niño no solo lleva a cabo un papel específico, sino que necesita asumir todos los demás roles que participan en el juego, y entender la relación definida que estos tienen entre sí.

Mead utiliza como ejemplo un partido de béisbol, en el que un jugador debe tener en cuenta los diferentes puestos del equipo para saber cómo lanzar la bola sin que los otros la atrapen, y así tener el tiempo suficiente para completar una carrera completa al campo. Las reacciones que expresan los agentes en el *game* están, en algún sentido, organizadas para que estimulen la actitud adecuada en los demás: «las reglas son una serie de reacciones que provocan una actitud especial. Uno puede exigir una determinada reacción a otros, si adopta cierta actitud. Estas reacciones están también en uno mismo.» (Mead, 1990: 182). Esta etapa es la que ayuda a los niños a actuar en grupos organizados y a adoptar un rol dentro del grupo.

En este punto es donde aparece el *otro generalizado*, que facilita al niño la comprensión de sí mismo como ser social. Gracias a que el individuo comprende la actividad que cada uno de los participantes lleva a cabo y el papel que él mismo desempeña en esta, puede intuir lo que se espera de su comportamiento en los diferentes supuestos en los que actúa. Cuando el sujeto adopta diferentes roles –ya sea en el *play* o en el *game*– les es posible tomar diferentes perspectivas debido al cambio de posición social y punto de vista del rol. Con lo que, cuando el agente adquiere y actúa a través de un personaje, efectúa la *primera* y la *segunda mirada* al mismo tiempo –al acoplar su comportamiento al del rol y conseguir las pautas de actuación pertinentes. Pero en ese preciso instante, también lleva a cabo la *tercera mirada* al ser capaz de ponerse en el lugar de un otro externo a la escena y de anticipar sus reacciones con respecto a las acciones que él va a cometer.

El ser humano tiene la capacidad de *situarse en los zapatos* de aquellos con los que interactúa y de prever cómo van a reaccionar ante las circunstancias en las que se encuentran. En el momento en el que el sujeto se convierte en objeto para sí mismo, logra tomar cierta distancia que le permite contemplarse de modo similar a cómo lo demás lo hacen –se convierte en su propio espectador. Al observarse desde una perspectiva externa, este puede tratar de averiguar cuáles son las prácticas que se dan en el supuesto en el que necesita actuar y juzgar si sus acciones son apropiadas con respecto a este. Por lo que la *tercera mirada* proporciona al agente un acceso más completo al contexto en el que va a desarrollar su actividad: le ayuda a que su comportamiento tenga sentido (tanto para él como para el resto de las personas) y a ser capaz de modificar sus acciones para que estas sean coherentes con el supuesto en el que interactúa. Así, el agente consigue otorgar sentido a sus acciones en relación al supuesto en el que las lleva a cabo.

El comportamiento del sujeto debería tener sentido y poder ser comprendido por los otros agentes al ser un conocimiento compartido y al encontrarse condicionado por ciertas pautas sociales de actuación. «We are thus dependent on socially developed practices for the realization of our rational autonomy, at least when interacting with others.». (Velleman, 2009: 79). Este hecho también facilita al

agente poder intuir la manera en la que debería comportarse según el supuesto en el que actúe. Tal capacidad es fundamental en la construcción de la auto-conciencia del sujeto, que este desarrolla cuando interactúa con los demás en un supuesto específico, a través del juego (o de la improvisación). Así, la improvisación impulsaría al sujeto a actuar fomentando su creatividad, sus expresiones y sus habilidades cognitivas. Por lo que cuando el agente participa en supuestos socialmente compartidos es capaz de encontrar diversas formas inteligibles de comportarse y de ponerlas en práctica. De este modo, se podría considerar la acción como un comportamiento que se dirige hacia la inteligibilidad, que es precisamente lo que la convertiría en una razón para actuar.

En suma, el agente necesita apoyarse en las tres miradas para actuar de una forma adecuada e inteligible en supuestos sociales. Las *primera mirada* es en la que desarrolla el rol (que guía su comportamiento) y en la que acude a su experiencia para rescatar las pautas de actuación que necesita para actuar (*embody*); la *segunda*, es la que le impulsa a interactuar con el entorno y con los demás agentes que se encuentran en él, con el fin de conseguir su propósito (*embedded*); y la *tercera*, ofrece una perspectiva externa –que podría provenir del mismo agente, o ser subjetiva al tener en cuenta la creencia que posee el sujeto sobre lo que los demás podrían opinar de su conducta– que condiciona, a la vez que impulsa, las acciones del agente (*engagement*). Todas ellas proporcionan al actor una implicación completa en la acción, que va a converger en la dramatización de sí mismo (*enact*). Las *tres miradas* logran que el agente se involucre de una manera activa con todos los elementos que dan forma a su acción. Al *mirar*, este se implica por completo en el espacio social en el que interactúa con los demás agentes, participando mediante sus acciones en la creación o modificación de un supuesto.

Las *tres miradas* son una parte esencial del proceso actoral que permite al agente actuar de una forma inteligible y dotada de sentido en circunstancias concretas. Este proceso orgánico y dinámico del que estas forman parte podría llamarse la *dramatización de la acción*. En él, como se verá en el siguiente capítulo, las miradas juegan un papel fundamental en cada paso que desarrolla el agente cuando

tiene la intención de actuar. Se podría decir que el agente comparte este *proceso de dramatización de la acción* con el intérprete teatral, ya que ambos efectúan los mismos pasos cuando se disponen a actuar en una determinada escena social. Así, podría afirmarse que es la *perspectiva social* la que proporciona al sujeto la posibilidad de dramatizarse cuando acciona ante los demás (y ante sí mismo), al sustentar su acción sobre estas tres miradas.

5. LA DRAMATIZACIÓN DE LA ACCIÓN

We are a mind-attributing species. We very readily think of one another in terms of emotions, desires, beliefs, thinking. We are also a cooperative species. Human life has always required that we share projects and work together, doing our best to avoid the possibilities for exploitation that this presents. This is the not inherently very promising niche that humans have chosen and flourished in, that of social animals whose sociality is flexible because of its relative poverty of innate social routines. (Morton, 2003: vii).

Hasta ahora se analizaron las diferencias más destacadas entre la *perspectiva individual de la acción* y la *social* con la intención de justificar que la primera de ellas parece quedar incompleta cuando trata de explicar la manera en la que el sujeto actúa en entornos sociales. En este sentido, la *perspectiva social de la acción* proporciona una visión más pormenorizada sobre la acción al examinarla en el mismo momento en el que esta sucede.

El *interaccionismo simbólico*, una de las corrientes más destacadas de esta perspectiva, apuesta porque el sujeto se dramatiza a sí mismo cuando actúa con y para las demás personas que le rodean. Con lo que el sujeto dramatizado no distaría demasiado de un actor de teatro que se interpreta a sí mismo. Ambos efectuarían el mismo proceso cuando se disponen a actuar en ciertos supuestos –al fundamentar su acción sobre las *tres miradas* que les ofrecerán cierta estructura que guiarán su actuación.

Llegados a este punto, sería posible preguntarse: ¿En qué consiste el proceso actoral que utiliza el sujeto cuando pone en práctica su agencia? Con el propósito de responder a esta cuestión, en este capítulo se indagará sobre el modo en el que el actor obtiene, activa y asimila las pautas que le sirven como guía para actuar. Se

podría decir que el agente las obtiene durante dos *momentos*¹²² diferenciados que se interconectan de forma constante:

- 1) El momento de *personificación*— en el que el sujeto *adquiere* ciertas pautas de actuación cuando lleva a cabo un rol, al interactuar con los demás en un supuesto compartido.
- 2) El momento de *ensayo* —en el que el agente *activa* dichas pautas al sostener su actuación sobre ellas. Ambas dimensiones se constituyen bajo la constante influencia de las *tres miradas* —esto es, del *embodied*, del *embedded* y del *engagement*.

Una vez que el agente ha realizado estos dos pasos, podrá *asimilar* las pautas de actuación que hizo efectivas, así como incorporarlas a su experiencia durante el *proceso de dramatización de la acción* (el *enact*). Con lo que gracias a este proceso, el sujeto se implica por completo en la acción que realiza, dando forma a la dramatización de sí mismo.¹²³

¹²² Aquí se ha utilizado la palabra *momento* para diferenciar las dos dimensiones que constituyen el *proceso de dramatización del sujeto*. Sin embargo, no por ello se pretende afirmar que tales dimensiones se producen en secuencias temporales distintas, ya que en muchos casos sucede más bien lo contrario. Estos *momentos* se retroalimentan, condicionan e influyen mutuamente de forma constante. Por lo que ninguno de ellos se situará por delante del otro en una línea temporal.

¹²³ La palabra *dramatización* proviene de la palabra griega *drao* (hacer), y significa tanto acción como acción representada. Se entiende que una dramatización da forma, por lo general, a una situación o hecho determinado. En ella, los actores representan personajes al actuar de un modo específico con la intención de recrear una escena concreta ante el público. El conflicto suele ser la base de esta técnica de simulación. Este viene definido por dos fuerzas antagónicas que hacen que los personajes confronten e interactúen entre ellos. La dramatización suele ser un recurso que es flexible y aporta al actor una experiencia común que le será muy útil cuando lleve a cabo otras representaciones. Además, cuando se contempla la dramatización como una forma de la teatralización, esta se concibe también como una estructura que ayuda al intérprete a adaptar su acción a la escena en la que se comporta como su personaje.

Es importante aclarar que cuando en este trabajo se alude a la *dramatización*, lo que se trata de poner de manifiesto es la tensión a la que se enfrenta el agente ante la necesidad de actuar en un contexto social, a través de un rol. Ese espacio en el que el sujeto se expone cuando busca dar sentido a sus acciones —no solo para sí mismo, sino que también aquellos que le observan— sería similar del que se vale un actor de teatro para representar a su personaje ante el público. Por ello, la dramatización es un proceso de creación en el que

5.1. *Momento de personificación: la adquisición de pautas de actuación*

Society is a sort of *commedia dell'arte* in which the actors have the right to improvise along prescribe lines. It is a strange theatre, like Leibniz's universe, which admits of no distinction between the stage and the pit, and in which everyone belongs at once to the cast and to the audience. (Aron, 1968: 12 - 13).

Cuando el agente trata de actuar en determinados contextos sociales se apoya en ciertas estructuras (las *tres miradas*) que le facilitan llevar a cabo su acción de un modo que sea coherente y tenga sentido en el supuesto en el que la desarrolla. Es posible considerar esta estructura que el sujeto tiene en cuenta cuando efectúa una acción como un proceso holístico que comprende la dramatización de su propia identidad. Es decir, el actor se expone a sí mismo al comportarse de una manera específica, que se encuentra condicionada tanto por el entorno como por las personas con las que interactúa en este. Así, el *proceso dramático de la acción* conllevaría una implicación total por parte del sujeto que dotaría de significado a las acciones que ejecuta en contextos sociales, al apoyarse en este andamiaje que constituyen las *tres miradas*.

El agente adquiere ciertas pautas que guían su actuación cuando lleva a cabo un proceso actoral muy similar al que efectúa el intérprete teatral. El actor, en primer lugar, imagina cómo va a presentarse ante los demás y, a continuación, infiere lo que estos podrían pensar sobre él. Al imaginar las diferentes reacciones que los otros podrían tener ante su actuación, dicho sujeto será capaz de decidir la manera más apropiada en la que comportarse en la situación en la que se encuentra. El agente, al igual que sucedería con actor de teatro, se sitúan en el supuesto en el que van a interactuar a través de sus roles con los demás agentes.

Todos los agentes parten de cierta experiencia —adquirida con anterioridad— que les sugiere el modo en el que han de actuar en dicho supuesto. Así, se podría

el agente se expone a sí mismo cuando trata de dar sentido a las acciones que realiza dentro de un contexto social. De ahí, la analogía entre la acción que efectúa el intérprete y la del agente que utilizan autores como Kenneth Burke, Erving Goffman o David Velleman.

decir que estos comparten un conocimiento común sobre la situación específica en la que se encuentran, que les va a impulsar a realizar acciones de una manera apropiada y coherente según el contexto en el que las desarrollen.

Este punto conecta de forma directa con la propuesta que realizó George H. Mead sobre cómo una persona se construye a sí misma cuando actúa en un contexto particular y reacciona ante una situación. Mead entendió que un sujeto se constituye a partir de dos estados que se complementan: el *play* y el *game*. Estos le preparan para actuar en sociedad al ayudarlo a adquirir una serie de pautas o formas de comportamiento que los demás serán capaces de reconocer dentro de un contexto específico.

En la fase del *game*, el individuo trata de constituirse a sí mismo como agente al actuar inmerso en ciertas prácticas de conducta que son aceptadas por todas las personas que componen un supuesto. Cuando este participa en un juego organizado, como por ejemplo podría ser el baloncesto, tiene que estar listo para adoptar el punto de vista del resto de los participantes. Es por ello que los diferentes roles deben tener una relación definida entre sí.

El sujeto debe ser capaz de prever lo que las otras personas van a hacer con el fin de llevar a cabo su propia acción de manera satisfactoria. El sujeto debería estar preparado para posicionarse, en cualquier momento, en cualquiera de los roles que colaboran en el juego. Así, las acciones de un sujeto requieren de las acciones de las demás personas involucradas. Durante esta fase, el agente comienza a ser capaz de operar en un grupo organizado y, lo que es más importante, de intuir lo que van a hacer los demás en dicha situación. Esto sucede gracias a que el sujeto conoce las reglas del juego en el que desarrolla sus acciones, que también es en el que este lleva a cabo a su personaje. Hay que señalar que las estructuras que ofrece el *game* en los supuestos se pueden considerar estables, ya que –aunque es muy probable que cambien a lo largo del tiempo– estas no pueden ser modificadas por el sujeto en el mismo instante en el que él actúa (como si sucedería en el *play*).

En la fase del *play*, la persona aprende desde su infancia a adoptar y a entender la actitud que muestran los otros, para interactuar con ellos. Es decir, el sujeto encarna los roles que sean necesarios para desenvolverse en un supuesto particular –el de padre, estudiante, profesor, etc.– al apoyarse en las estructuras que ha ido obteniendo en base a su experiencia; o, si no las tiene adquiridas, al distinguir las pautas de actuación que son necesarias para llevar a cabo los personajes pertinentes. Estas estructuras o pautas de actuación son variables porque el agente es capaz de modificarlas cuando actúa en un supuesto con otros actores. En consecuencia, se podría afirmar que, el *play* es para el sujeto lo mismo que una actuación es para el actor. Es por ello por lo que es posible vincular esta hipótesis con la ciencia cognitiva que presenta la capacidad de fingir o simular (*pretend-play*) como una manera en la que el individuo desarrolla algunos estados mentales (imaginación, percepción, interpretación de otras mentes, etc.) cuando finge ser un personaje, con la pretensión de adquirir ciertas habilidades sociales.¹²⁴ Aunque en este trabajo no se examinará la perspectiva cognitiva sobre las capacidades subyacentes que facilitan el comportamiento de simulación que utilizan los niños, parece necesario al menos esbozarla para intentar explicar en qué se distancia de ella.

5.1.1 ACTUAR COMO SI...

Pretend play is most frequently undertaken in three kinds of activities –playing with new functional objects and gadgets, role play, and play according to shared

¹²⁴ Dentro de la corriente cognitivista existen varias formas de contemplar el *pretend*. Por ejemplo, las explicaciones que ofrecen las corrientes metarrepresentacionales sostienen que el *pretend* implica la representación del contenido del episodio que se simula y, por lo tanto, sostienen que quienes se empeñan en una conducta de simulación deben poseer al menos el concepto de fingir o simular (Leslie 1987, 1994). Por el contrario, las explicaciones conductistas afirman que fingir sólo requiere la capacidad de *actuar como si* el contenido de lo que se finge fuera verdad (Harris 1994, 2000; Perner 1991; Nichols y Stich, 2003).

Por otro lado, las explicaciones intencionalistas mantienen que lo que subyace a la capacidad de participar en el comportamiento de fingir es la capacidad de tener la intención de fingir o de *actuar como si* el contenido del episodio simulado fuera cierto (Searle 1979; Rakoczy, Tomasello y Striano 2004). Para acceder a una información más pormenorizada sobre este tema, véase: Gendler, T. (2013) “Imagination”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Edward N. Zalta (ed.), URL = < <http://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/imagination/> >.

behavioral scripts. In all these versions, pretend play operates in cultural contexts. (Bogdan, 2005: 194).

El juego ofrece al sujeto durante su infancia la capacidad de adquirir y manipular símbolos.¹²⁵ Mediante la imaginación, por ejemplo, este alcanza la habilidad de asociar los objetos que le rodean con el significado que ellos poseen en un contexto social. Así el juego le otorga la posibilidad de entender, representar y recordar objetos que se encuentran ausentes en realidad. Esto permite al individuo ejecutar acciones ficticias con objetos a los que (por similitud de aspecto) se les asocia el significado de otros –como usar un plátano como si fuera un teléfono. Además, el sujeto es capaz de dar forma a conceptos estables y de tomar el punto de vista de las otras personas gracias a ejercicios relacionados con el *pretend-play*, al igual que hace el actor de improvisación.¹²⁶

En el teatro, el procedimiento es el siguiente: Primero, todos los participantes conocen las reglas básicas –como por ejemplo, que no se puede negar algo que otro personaje afirme a no ser que esté justificada tal reacción; que existe cierta urgencia

¹²⁵ Jean Piaget contempló el juego como parte de la etapa evolutiva del sujeto en la construcción de uno mismo con respecto al mundo. Opinaba, que el juego aportaba un momento crucial en las capacidades del individuo para re-presentarse. Es decir, para simbolizar el mundo. Según este, el sujeto, durante su infancia, comienza su desarrollo con la imitación y poco a poco va avanzando hacia el juego de *hacer creer* (*make-believe*). Este último, ya requiere que el sujeto haya adquirido la habilidad de simbolizar, para poder disociar el significante del significado y crear un mundo ilusorio en el que interactuar con un rol.

Según Piaget, en la etapa final, la simbolización proporciona a la persona medios cruciales para pasar de la *asimilación* a la *adaptación* (*accommodation*). Esta construcción y adquisición de símbolos es lo que permitirá al individuo cambiar y adecuar su respuesta al mundo que le rodea. Por lo tanto, el juego, para Piaget, va más allá de la imitación, ya que lo que este intenta es reproducir el mundo de los objetos pero aún no desemboca en la simbolización, la cuál comienza al *adaptar* ese mundo (Piaget, 1999). El ritual podría también considerarse algo similar al juego, ya que también abarca la imitación y la asimilación. Este reproduce un *como si* del mundo, al imitar (o re-presentar) el mundo subjetivo del individuo que es altamente simbólico.

¹²⁶ «It is simulation. First of all it results in an understanding of others: you have an idea what the other is going to do, and you have the materials for putting together an account of why they may do it. And the understanding is got by reproducing rather than representing their thinking. For if all the interacting people are choosing their actions by this procedure then each will gain an expectation of what the others may do by performing the same thinking routine that they are performing.» (Morton, 2003: 120 - 121).

por conseguir el objetivo individual de cada personaje para que de este modo la improvisación no se alargue en exceso; o que no se debe evitar conceder un deseo a otro a no ser que haya una razón para ello. Después, alguien adopta un personaje y entonces los demás actores responden a sus acciones también desde sus roles. Estas respuestas serán más tarde un estímulo al que la persona que inició el ejercicio de improvisación reaccionará, y así el juego continúa.

Pretend play operates mostly in early childhood and most frequently in cultural contexts involving current or past interactions with others, adults or children, and is primarily directed at functional objects, tools, social and professional roles as well as behavioral scripts and public norms. (Bogdan, 2005: 192).

Como se puede apreciar, este tipo de ejercicios que lleva a cabo el actor difuminan y entrelazan el *play* y el *game* de Mead, siendo incluso difícil diferenciarlos en dos etapas distintas. Si bien es cierto que las estructuras que concede el *play* al individuo son variables y las del *game* son estables, no es posible negar que en la fase del *play* que el agente también se encuentra sujeto a ciertas reglas de actuación que tampoco puede cambiar a voluntad (como, por ejemplo, las mencionadas anteriormente para la improvisación). Con lo que, las dos fases que distingue Mead se podrían unificar y considerar como una sola: la de *Personificación*. Esto es así porque cuando el actor-agente lleva a cabo un rol en un supuesto concreto (*play*), trata de ponerse en el lugar de todos aquellos con los que interactúa con la intención de prever sus respuestas (*game*). Gracias a ello, este podrá adecuar sus acciones para que resulten inteligibles tanto para él como para los demás en dicho supuesto. El *momento de personificación* estará, entonces, compuesto por estructuras variables y estables, que son las que aportarán las *tres miradas* al agente mediante las pautas de actuación.

David Velleman o Radu Bogdan, también han contemplado este período de la construcción del sujeto como algo que la persona lleva a cabo con el fin de adquirir diferentes actitudes y pautas de actuación —como cierto juego de simulación

(*pretend-play*).¹²⁷ Velleman concibe la simulación como ejemplo paradigmático de los juegos infantiles. Cuando un sujeto realiza un juego de simulación lleva a cabo la representación de diferentes roles: *hace como si* fuera una madre, un maestro, una doctora, y así sucesivamente (Velleman, 2013). De este modo, este podría entenderse como la capacidad que tiene el sujeto para generar, inferir y actuar mentalmente en escenarios imaginarios. Si se obviarán estas características sería difícil distinguir el juego de simulación de la imaginación, de la ensoñación o del juego infantil.¹²⁸

Para Velleman otra de las propiedades que posee el juego de simulación es la necesidad que tiene la persona que participa en este de terminarlo –de desacoplarse de este y de regresar a su realidad. Es debido a este distanciamiento –que permite al individuo interrumpir su dramatización para dejar de actuar como el personaje y volver a comportarse como él mismo– que el sujeto puede tomar los juegos de simulación como una especie de simulacro de lo que podría suceder en la realidad, pero no como la realidad misma. Así, el sujeto será capaz de comprender por qué ha actuado como lo ha hecho en la ficción, y de tener esto en cuenta en los supuestos a los que se enfrente en su vida cotidiana. Sin embargo, la visión que Velleman emplea sobre la acción en este caso podría considerarse excesivamente representacional, ya que parece que este contempla que el agente necesita adquirir a través de los juegos de simulación una forma de actuación determinada para cada entorno social.

¹²⁷ Para adquirir ciertas actitudes, el sujeto manipula las *affordances* intencionales que los juegos de simulación requieren. Pero, para hacer esto, necesita además entender dichas *affordances*. Por ejemplo, un niño puede tomar como referencia para sus acciones las *affordances* que detecta en el comportamiento de sus padres. De este modo los niños pueden reproducir las actitudes que ven en sus mayores hacia las normas, roles y artefactos. Sin embargo, para llevar esto a cabo, es necesario que el sujeto posea la capacidad de interpretar otras mentes, que es, en gran medida, lo que le aporta el juego de simulación (Bogdan, 2005: 198).

¹²⁸ En el juego de simulación se imitan o toman como punto de partida ciertas cosas, acciones o personas con el propósito de emular personajes y guiones de forma deliberada. Estas referencias suelen darse en el mundo en el que el sujeto interactúa. El juego de simulación se lleva a cabo con más frecuencia al realizar tres tipos de actividades: 1) jugar con nuevos objetos y aparatos funcionales; 2) en los juegos de rol; 3) y al jugar según secuencias de comandos de comportamiento compartidos. En todas ellas el juego opera en contextos culturales.

Es habitual que se den una serie de condiciones en los juegos de simulación, como por ejemplo: 1) la creencia de que un objeto puede hacerse pasar por otro (un plátano por un teléfono); 2) la suspensión de la realidad para participar en la simulación; 3) la inserción del elemento a simular en una secuencia causal; 4) o una narración que una, a través de la imaginación, las consecuencias causales que se han pactado inicialmente entre los participantes.¹²⁹ De acuerdo con esto, el juego de simulación se presenta como un conocimiento divergente entre lo que se representa y lo que sucede en realidad (Bogdan, 2005). Así, la simulación provocaría una modificación deliberada, aunque limitada, de las pautas usuales de comportamiento. David Velleman sugiere que en la simulación de roles el agente es capaz de abandonar su papel cuando lo necesita, con el fin de establecer o aclarar las pautas de actuación con los demás participantes y, más tarde, volver a él. Al hacerlo, el sujeto detiene el juego de simulación y desvela su propia identidad, con lo que no actuaría como si fuera su personaje.

In pretend play, the make-believe characters are impersonated by actual children who know one another and see one another playing their roles. What a child chooses to do as a make-believe pirate is attributed both to the pirate, as his action within the fiction, and to the child, as his contribution to the game. The role of pirate is consequently transparent: it allows the player to show through. The transparency of the role even allows the player to emerge from it completely

¹²⁹ Radu Bogdan opina que la imaginación es necesaria para representar y modificar una situación mentalmente, con el fin de hacer pasar una cosa por otra. Define la imaginación como la capacidad de representar una cosa o situación de forma diferente, en parte o en su totalidad, de lo que uno percibe o recuerda. Dentro del juego de simulación (*pretend-play*), Bogdan divide la imaginación en dos. Una de ellas es la *imaginación simple*, que opera en línea (*on-line*) y se considera una forma situada de imaginación (Bogdan 2000, 58-59). Sin embargo, en muchas ocasiones la simulación puede requerir algo más que esto, al ser un esfuerzo deliberado que va destinado a alcanzar un objetivo a través de medios inusuales. Es por ello que el juego de simulación podría también necesitar un tipo de *imaginación instrumental* (*off-line*). Por ejemplo, si alguien desea crear una situación de peligro, introduciría en su propia proyección imaginativa la representación de un objeto, organismo o pauta de comportamiento que utilizaría como herramienta para llevar a cabo la acción. Así, el juego de simulación elabora alternativas a situaciones que ya poseen ciertas prácticas de actuación. Con lo que sería posible considerarlo como un ejercicio creativo de conformidad cultural que contiene una función adaptativa que facilita el acuerdo en las negociaciones colectivas sobre guiones, normas, roles, ritos, usos de herramientas y artefactos, etc. (Bogdan, 2005: 195).

without any change of venue or medium. When the children start to argue about whether one pirate has killed the other, they implicitly lay down their fictional roles and argue as children: there is no suggestion that the pirates have decided to lay down their swords and “use their words” instead. But the children may be standing in the same places and speaking with the same voices as they did a moment earlier in their roles as pirates. (Velleman, 2013: 9 - 10).

Es probable que Velleman insinúe con tal afirmación que alguien que lleva a cabo un juego de simulación no sería un *verdadero agente* al no producirse una adecuación entre la actitud del sujeto, la inteligibilidad de la acción y la acción misma. Esto podría resultar un poco controvertido porque contradice gran parte de sus propuestas anteriores, en las que el autor defendía que el sujeto podría representarse a sí mismo (*enact*) del mismo modo en el que lo hace un actor en una improvisación. A pesar de esto, Velleman justifica su propuesta alegando que no hay nada en el juego de simulación que se dé por adelantado. Es por ello que el sujeto es capaz de detener el juego en cualquier momento. Sin embargo, esta afirmación continúa presentando algunos inconvenientes, como por ejemplo que cuando alguien *se hace pasar por* otra persona actúa en un contexto concreto que posee ciertas prácticas o pautas de actuación específicas. Por lo que, en consecuencia, no resultaría muy coherente *romper con el juego de simulación* en cualquier instante que el agente lo deseara, al menos sin ser juzgado, o incluso rechazado, por los demás participantes.

Por otro lado, el término simulación (*pretend*), según lo entienden los autores citados hasta el momento, podría llevar a confusiones al definirlo como algo falso, simulado o ficticio que, aunque puede ser análogo a la realidad, suele distar de ella.¹³⁰ Esto no debería ser así ya que cuando un agente actúa a través de un

¹³⁰ A veces, también se entiende la simulación como una forma de adaptación que ayuda a la construcción de algunas competencias mentales (como la imaginación hipotética, el discurso narrativo, la resolución de problemas, etc.), proporcionándolas las aportaciones ficcionales que son necesarias, o al menos útiles, para su desarrollo. «Pretend play and pretense emerge in distinct phases of childhood as ontogenetically adaptive responses to pressures specific to those phases. These are pressures for a recreative assimilation of cultural artifacts, practices, norms, roles, and behavioral scripts.» (Bogdan, 2005: 210).

personaje en el *momento de personificación*, se entrega totalmente a dicha dramatización hasta el punto de terminar fusionándose con él. De esta manera, cualquier observador sería capaz de reconocer en el rol ciertas características de la persona que lo ha llevado a cabo, y en el actor las pautas de actuación que ha obtenido cuando ha actuado a través de su personaje. El sujeto que dramatiza un rol (partiendo de sí mismo) lo hace con una implicación completa (*enact*), al recurrir a las *tres miradas* que efectúa dentro del *proceso de dramatización*. Así, el hecho de que una persona adopte un rol consigue que esta *aumente su agencia*, al poder incorporar a su experiencia las acciones que el personaje ha realizado. En este sentido, el juego de simulación (*pretend-play*) podría entenderse como un andamiaje básico de la agencia (*scaffolding*).

Como se ha dicho, la agencia de un sujeto se constituye, al menos en gran parte, gracias al *play* y al *game* que Mead propuso. Pero siendo ambos percibidos, no como dos etapas diferentes de la formación del actor, sino como partes de una dimensión más amplia: la *personificación*. El hecho de actuar desde un rol concreto le concede al sujeto la posibilidad de posicionarse en una perspectiva distinta a la que había ocupado hasta ese momento. El nuevo punto de vista que poseerá sobre la situación que le rodea le conducirá a distinguir —o incluso a crear, si fuera necesario— las pautas sobre las que debe sostener su actuación en un supuesto determinado. Sin embargo, es necesario aclarar que la *personificación* no se produce debido a una falsa representación o simulación del rol por parte del individuo, sino a la conjunción que se da entre ambos cuando el actor adopta, se implica con el personaje y lo muestra en la escena. Así, en cada una de sus acciones, el agente se apoya en las pautas de actuación necesarias que extrae de su experiencia, aunque también es capaz de descubrir otras nuevas al interactuar mediante su rol con el entorno y con las demás personas. Es decir, el sujeto conoce las reglas del juego, pero además le es posible, en gran parte, modificarlas mientras actúa a través de su personaje. Por lo que, se podría concluir, que actor y personaje conforman una única identidad, que es la que la audiencia percibe.

5.1.2 LA FUSIÓN CON LA MÁSCARA

Probablemente no es un mero accidente histórico que el significado original de la palabra persona sea máscara. Es más bien un reconocimiento del hecho de que, más o menos conscientemente, siempre y por doquier, cada uno de nosotros desempeña un papel. Es en estos roles donde nos conocemos mutuamente; es en estos roles donde nos conocemos a nosotros mismos. En cierto sentido, y en la medida en que esta máscara representa el concepto que nos hemos formado de nosotros mismos –el rol de acuerdo con el cual nos esforzamos por vivir–, esta máscara es nuestro «sí mismo» más verdadero, el yo que quisiéramos ser (Park, 1950: 249).¹³¹

En el ámbito dramático, el actor se manifiesta en la escena a través del personaje. Lo que representa constituye lo que quiere ser, lo que necesita mostrar a la audiencia. Esto, a su vez, responde a una parte de su personalidad, ya que el rol que exhibe siempre comparte características con el actor. El personaje no se presenta siempre de la misma manera, pues es capaz de evolucionar en cada actuación. Al igual que el personaje que interpreta un actor, cuando un sujeto se dramatiza a sí mismo, necesita que los demás den crédito a sus actos –esto es, a la imagen social que proyecta. Es por ello que trata de evitar representar roles que sean contradictorios, al menos, cuando actúa ante los mismos espectadores.¹³² En ese

¹³¹ R.E. Park, *Race and culture*, Glencoe, The Free Press, 1950: 249.

¹³² Erving Goffman opinaba que la interpretación de un personaje se podría considerar algo así como un efecto dramático que se origina de forma colectiva entre el actor, las personas presentes en la escena y el entorno. El proceso se constituiría de la siguiente manera: El actor se introduce en la representación al tratar de proyectar una imagen social. La primera información que proporciona (de manera consciente o inconsciente) procede de su apariencia y de sus movimientos. Sobre esta se comienza a definir el rol y la situación. Para hacer esto, el actor recurre a las experiencias pasadas que tiene interiorizadas sobre encuentros similares. De este modo, puede hacerse una idea de la respuesta que presentarán los demás sujetos ante su actuación. Durante todo este intercambio se irá ampliando la información inicial, lo que afectará a la forma de comportarse de todos los actores. Para que no haya rupturas en la interacción, los participantes van interiorizando las reglas y encaminando sus actuaciones hasta conseguir sus objetivos. Así, el personaje representado encarnará los valores sociales de todos sus componentes (Goffman, 1959: 55). Según esto, representar un personaje no depende solo de la voluntad del actor, sino que además este necesita la colaboración de todas las personas presentes. Lo que le conduce a asumir que sus acciones repercutirán de alguna manera en la actuación de los

sentido, el actor es un *sí mismo* que engloba múltiples roles que coexisten a la vez. Es decir, no hay una identidad que predomine por encima de las demás, sino que cada rol (junto con cada pauta de actuación que el sujeto adquiere al actuar) pasa a formar parte de sí mismo y le transforma, en mayor o menos medida, como persona. El agente es un ser activo que «tiene la capacidad de aprender y la ejercita en la tarea de prepararse para desempeñar un papel. [...] A menudo experimenta el deseo gregario de tener compañeros de equipo y un público, manifestando una consideración llena de tacto hacia sus preocupaciones.» (Goffman, 1959: 253).

Erving Goffman, siguiendo a Kenneth Burke, fue uno de los primeros en proponer que el sujeto representa personajes de forma similar a como lo hace el actor de teatro. Este centró su atención en el papel que asumen los elementos dramáticos en las interacciones sociales, sobre todo en los rituales que se utilizan en la vida cotidiana.¹³³ Goffman concedió una importancia especial a la actitud tanto de los participantes como de los espectadores, alejándose así de perspectivas más deterministas (como la durkheimiana) que otorgaban el condicionamiento e impulso de la acción a las normas sociales que se encontraban insertas en ciertos contextos. Por su parte, David Velleman se decanta para elaborar su analogía –en vez de por un intérprete que se ciñe a una obra dramática– por un sujeto que se comporta

demás y en la constitución de la propia escena. El problema podría surgir si el actor no cree por completo en el personaje que representa (Goffman, 1959: 22 - 23).

Además, para Goffman, el entorno (*setting*) también es decisivo en las interacciones de los agentes. Este introduce dos tipos de espacios: uno de ellos se ocupa de las características individuales de cada persona (*personal front*) y es «aquello que debemos identificar más íntimamente con el actor y que, como es natural, esperamos que le acompañe dondequiera que vaya» (Goffman, 1959: 23); el otro sería el escenario en el que los actores llevan a cabo sus acciones. Este último, suele ser un lugar fijo y delimitado que está compuesto por el decorado, el mobiliario y los bastidores. Este espacio condiciona el comportamiento de los actores al influir en la constitución del rol y en cómo es el tipo de encuentro que se produce. Kenneth Burke ya había planteado que la presentación de un personaje convincente exigía la existencia de una correspondencia entre el escenario en el que se representaba a un personaje, la apariencia de este y los gestos que exhibía. Para acceder a un estudio más detallado sobre este tema, véase: Sebastián de Erice, J. R. *Erving Goffman. De la interacción focalizada al orden interaccional*. Madrid: Siglo XXI, 1994.

¹³³ Se suele englobar la obra de Goffman dentro del *Interaccionismo simbólico* debido a que este se inspiró en George H. Mead al afirmar que el personaje es un producto que se crea de manera conjunta –por un principio psicobiológico del sujeto, por el escenario, los agentes participantes y por el contexto social en el que se realiza la interacción– en una situación concreta.

como un actor de improvisación. Es decir, un actor que no se apoya en un guión previo que limite sus acciones, mostrando así un comportamiento más parecido al del agente, ya que ambos se dramatizarían a sí mismos en un supuesto concreto.

A pesar de las diversas explicaciones que tanto Goffman como Velleman ofrecen para justificar sus hipótesis, es usual que a primera vista surjan dudas sobre las limitaciones que el modelo dramático de la acción podría tener. Por ejemplo, el mismo Goffman llegó a objetar que:

- 1) Aunque entre el teatro y la realidad social existen muchas analogías, no es posible considerar estas como idénticas. Esto es así, porque en el escenario se presentan hechos ficticios mientras que en la vida cotidiana las personas creen tener un mayor grado de consciencia sobre sus actos.
- 2) Además, el grado de preparación de la dramatización es diferente. En el teatro los actores tienen la posibilidad de ensayar y preparar a sus personajes; y las personas en la vida real se ven, en numerosas ocasiones, obligadas a improvisar apoyándose en las pautas de actuación que ya tienen adquiridas.
- 3) Una última objeción alude a que en el teatro existen tres tipos de componentes: los actores con sus propias personalidades, los personajes representados y el público. Mientras que en la vida cotidiana se produce una concentración de estos tres componentes en dos –ya que, para Goffman, el público no siempre podría estar presente.

Por otra parte, Goffman solventa el conflicto que surge entre las exigencias del cumplimiento de las prácticas sociales que se encuentran insertas en los supuestos y los intereses de los propios actores mediante la *idealización* de la presentación del personaje representado. Esto es, el sujeto suele tratar de presentarse de una manera positiva e idealizada ante los demás. Al utilizar este término, Goffman se refiere a un sujeto que tiende a idealizar el rol cuando lo lleva a cabo de una manera rutinaria, que le permite ahorrar energías ya que sabe lo que

tiene que hacer; del mismo modo, también se lo permite al espectador porque le facilita interpretar lo que ve de una forma directa. La presión social (externa o interiorizada) limita las acciones del sujeto cuando este trata de no caer en la vergüenza, la culpa o el temor a ser rechazado (Goffman, 1959: 58). Así, los roles que representa el sujeto serían los que la sociedad acepta.

Otra forma de idealización es la que señala a cierto tipo de *lealtad dramática*. Esta se encarga de que cuando un sujeto pone una acción en curso, ningún otro actor que intervenga en el supuesto la destruya mediante un comportamiento inadecuado. Goffman considera que el actor tiene una habilidad dramática que le ayuda a preparar las actuaciones y a saber reaccionar ante situaciones novedosas, no solo realizando pequeños ajustes, sino aprendiendo a adaptarse a tales situaciones. Así, la lealtad daría paso a una especie de familiaridad, que es la que los individuos necesitan para colaborar en actividades compartidas. En cada grupo social existe un acuerdo sobre los tipos de idealización que en este se producen, al igual que sobre lo que *se permite hacer* y sobre lo que no. Dichas actuaciones se transforman en ceremonias. En ellas, el sujeto representa un rol de forma apropiada, y con esto consigue que las prácticas de comportamiento y los valores morales de la comunidad se reafirmen (Durkheim, 1968).

Si bien algunos experimentos realizados en el campo de la psicología han obtenido pruebas de que la representación del rol influye en los actores de manera significativa,¹³⁴ otra cuestión que surge al respecto es si en realidad dichos

¹³⁴ Uno de los experimentos más destacados en el panorama español sobre este tema fue el que llevó a cabo Francisco Alcayde y Vilar. Siguiendo las propuestas que formuló William James en *Principios de psicología*, este intentó demostrar que la emoción se obtenía gracias a la expresión corporal (impulsos externos) y no mediante los estados mentales (impulsos internos), por lo que las acciones que realizaban los actores al interpretar a sus personajes no debía afectarles en absoluto. Para demostrar esto, realizó una serie de pruebas a algunos de los intérpretes españoles más importantes del momento, y también a otros sujetos que él consideraba *emocionados* (a niños y a enfermos mentales). Alcayde y Vilar eligió procesos de observación y empíricos para tratar de ofrecer una explicación a tales fenómenos afectivos. De estos experimentos, para su sorpresa, obtuvo entre otras conclusiones que, aunque sobre la emoción no era posible afirmar nada con seguridad, parecía afectar en especial a los actores que eran incapaces de desvincularse de lo que experimentaban sus personajes

intérpretes incorporan a su experiencia vital los valores y las actitudes del personaje. No obstante, todos estos inconvenientes se resuelven cuando se considera la *dramatización del sujeto* como un *proceso actoral-agencial* en el que el actor-agente lleva a cabo una serie de pasos que le conducen a actuar. Para percibir esto con claridad, es conveniente prestar atención a lo que hacen tanto el actor de teatro como el agente cuando se disponen a actuar, y no tanto a la diferencia que existe cuando se actúa en un contexto ficticio o en uno real. Al proceder de este modo, el hecho de que el actor de teatro represente a un personaje de ficción y el sujeto en su vida real se dramatice a sí mismo no tiene tanta importancia. Esto se debe a que cuando ambos intentan llevar a cabo una acción, efectúan un *proceso actoral-agencial* semejante –que se basa en las *tres miradas*.

Los actos que presenta el sujeto son considerados por muchos autores de tipo ritual, ya que estos también ofrecen ciertas pautas de actuación que sirven como guía al individuo cuando este trata de adoptar un comportamiento que sea apropiado y coherente en un supuesto particular. «Los participantes, en conjunto, contribuyen a una sola definición de la situación, que implica no tanto un acuerdo respecto de lo que existe, sino más bien un acuerdo real sobre cuáles serán las expectativas aceptadas temporalmente» (Goffman, 1959: 9). Desde esta perspectiva, aquellos que participan en unas circunstancias concretas serían emisores y receptores del ritual –aunque fuera en momentos distintos y en grados diferentes. Por lo tanto, el ritual podría considerarse como una acción interpersonal.

El término ritual es apropiado para la teoría dramática de la acción porque en este se originan las implicaciones simbólicas de las acciones de los participantes.¹³⁵ El ritual les aporta, además, un sentimiento de confianza y de seguridad sobre las

cuando los representaban en la escena. Para ampliar esta información, véase: Alcaide y Vilar, Francisco. *Las emociones*. Madrid: Sucesores de Rivadeneyra, 1922.

¹³⁵ Si se compara la dramatización con el ritual se caerá en la cuenta de que ambos desarrollan la parte más subjetiva de la construcción del sujeto a través de la interacción con otros agentes en situaciones compartidas. Estos facilitan la asimilación por parte del individuo de los objetos físicos y las relaciones sociales en su experiencia. Tanto el ritual como la dramatización ayudan al sujeto a realizar el cálculo instrumental que orienta su comportamiento en el supuesto en el que este se desenvuelve, y a adecuar sus acciones a dicho contexto.

acciones que están realizando porque facilita que el individuo adquiera o modifique pautas de actuación. Goffman considera que todo esto se consigue mediante la rutina de la vida diaria. La reiteración de una acción implica que los elementos que la componen sean aprehensibles para el sujeto que la lleva a cabo (al haberla realizado varias veces con antelación), y le permite escoger la conducta que mejor se adapte a la situación en la que se halla, logrando así que su actuación sea la correcta.

Este tipo de comportamiento ritual, que Goffman trató en muchas de sus obras, entiende que los procesos de ritualización conllevan una manera de comportarse que impone ciertas limitaciones; pero que, a su vez, crean los espacios que permiten la existencia de un mundo social que incorpora prácticas compartidas. Sin tales formas de actuar, estos espacios podrían dejar de existir.

5.1.3 EL ENTENDIMIENTO MUTUO EN LA RITUALIZACIÓN

Ritual activity –and, with it, the construction of a subjunctive universe– occurs throughout many different modes of human interaction, not just religion. The courtesy and politeness of daily life are also modes of ritual action. The truth value of such ritual invocations (like saying “please” and “thank you”) is not very important. We are inviting our interlocutor to join us in imagining a particular symbolic universe within which to construe our actions. When I frame my requests with please and thank you, I am not giving a command (to pass the salt), but I am very much recognizing your agency (your ability to decline my request). Hence, saying please and thank you communicates in a formal and invariant manner –to both of us– that we understand our interaction as the voluntary actions of free and equal individuals. “Please” creates the illusion of equality by recognizing the other’s power to decline (Seligman, Weller, Puett & Simon, 2008: 21).

Son muchas las formas de comportarse y de actuar que se asemejan a los rituales. Esto se debe a que el término *ritual* se refiere, de alguna manera, a marcos de acción específicos (o, en palabras de Velleman, *supuestos*). El ritual se encuentra vinculado con el modo en la que se elaboran las acciones (las pautas que se siguen),

y no con las acciones en sí mismas. Es posible contemplar un ritual como si fuera un *como si...* —es decir, una alternativa actoral a las prácticas comunes que ocurren en un supuesto. Este acto creativo facilita que el sujeto pueda actuar en un mundo social compartido. La formalidad, la reiteración y la restricción que aporta el ritual son todos aspectos necesarios de esta creación en la colaboran todos los participantes. Por lo tanto, es posible considerar que un ritual es también una forma de negociación que se produce entre el agente y el mundo en el que este se desenvuelve.¹³⁶

El ritual crea y recrea un mundo de convenciones sociales y de autoridad que repercute en la voluntad de actuar de cualquier individuo. Este podría concebirse como un recurso que ofrece cierta seguridad al sujeto que trata de actuar. Cada ritual es un proceso que aporta al sujeto una nueva visión del mundo al hacerle distinguir dicha situación desde una nueva perspectiva: como un *como si* fuera así, o como uno de los *muchos mundos* que serían posibles (Seligman, Weller, Puett & Simon, 2008). Las pautas que constituyen los rituales son capaces de crear y de modificar las relaciones humanas, ya que estas provocan una reacción emocional en este tipo de vínculos —hacen que el mundo común sea más transparente para actuar en él.

Un ritual con el que el individuo está muy familiarizado es el del saludo. Cualquier persona que viva en sociedad sabe que debe saludar (de acuerdo con ciertas convenciones sociales) a sus vecinos, a sus amigos, conocidos, etc. Sin embargo, cuando dos personas que se van a saludar no tienen claro el vínculo que las unen o las pautas que han de seguir para actuar dentro de este ritual, podrían enfrentarse al hecho de no saber qué hacer para saludarse: si darse dos besos, un apretón de manos, un abrazo, levantar el brazo y sonreír, o simplemente decir “hola”. Con respecto a los rituales, además, cabe destacar el carácter performativo que poseen, debido a que estos abordan algunos aspectos relacionales que se dan entre el rol, el agente y las demás personas que interactúan en el supuesto. De este

¹³⁶ Roy Rappaport concibe el ritual como el hecho de llevar a cabo algunas secuencias más o menos invariables de actos formales y de declaraciones que no son codificadas por completo por los actores que la cometen (Rappaport, 1999).

modo, el ritual marca ciertos límites y permite que el sujeto actúe entre fronteras –ya que al permitirle reconocerlas, el ritual le brinda un vehículo para traspasarlas.

Otro de los rituales que se produce con más frecuencia en la sociedad es el que conduce al sujeto a pedir algo a otra persona utilizando consignas del tipo *por favor* o *gracias*. Estas crean una *ilusión de cortesía*, pero sin pretensión de engañar a nadie. Se podría decir que este punto es el que marca una de las mayores diferencias que se da entre la mentira y la ilusión –ya que la mentira es un claro intento de embaucar a la otra persona. El ritual se parece más a un juego, que logra que los participantes actúen de manera conjunta en un mundo ilusorio (Seligman, Weller, Puett & Simon, 2008: 22).

A diferencia de lo que opina Velleman sobre la simulación, que exista la posibilidad de que el sujeto rompa la ilusión, no quiere decir que todo el *proceso actoral-agencial* se invalide por ser falso.¹³⁷ Sería un error considerar que una ilusión es un engaño, ya que más bien es aquello que podría ser entre los muchos *mundos simbólicos* diferentes que podrían existir. Cuando se observan las acciones que el agente presenta bajo esta perspectiva –al construir un universo simbólico que hace posible entender sus actividades desde este punto de vista– se está revelando, en cierto sentido, que la ilusión se fundamenta en la naturaleza real de la interacción que el sujeto lleva a cabo. Es decir, el mundo del *como si fuera*, se encuentra en una tensión constante con el real. Este es un mundo simbólico de apariencias que se contrapone a la realidad. De este modo, ambos modelos conviven en la mente del sujeto.

¹³⁷ «Simulation is understanding others by going through the same thinking as they do. [...] But exactly the same procedure can be followed if the simulating and simulated person are acting together and if the simulated procedures result in action. The important thing is that one's understanding of what the other person may do comes from the fact that one is running through the thinking that results in their actions: if it results in one's own actions as well nothing is essentially changed. In fact the procedure is simpler, since one does not need to manage a delicate balance between keeping the thinking live enough to reproduce the other person's actual thoughts and yet restrained enough that it does not produce one's own actions.» (Morton, 2003: 120 - 121).

By emphasizing ritual as subjunctive, we are underlining the degree to which ritual creates a shared, illusory world. Participants practicing ritual act as if the world produced in ritual were in fact a real one. And they do so fully conscious that such a subjunctive world exists in endless tension with an alternate world of daily experience (Seligman; Weller; Puett; Simon, 2008: 225 – 26).

Los rituales crean una ilusión compartida entre los miembros de la sociedad (un *podría ser*) que es una representación simbólica que enmarca otra realidad posible en la que actuar. Este *podría ser* (o a veces un *qué pasaría si*) es un punto clave en el que los miembros de una sociedad confluyen y se identifican mutuamente como usuarios de tal simbología (Seligman, Weller, Puett & Simon, 2008: 23).¹³⁸ El significado del ritual es el que se produce a través de la propia acción que lo constituye, que posee cierta capacidad performativa. Sin embargo, las acciones rituales solo son posibles entre aquellos que ven el mundo fragmentado. Es decir, el ritual no sería una representación del mundo en el que el sujeto desarrolla su vida cotidiana, sino mas bien una parte de este en el que los agentes realizan acciones que poseen cierto simbolismo, buscando un fin común.

Los individuos buscan construir una sociedad mejor a través de una especie de ritualización, a partir de la que crean ciertas prácticas que todos suelen seguir. De este modo, las acciones pasadas se incorporan en el canon de prácticas simplemente porque los sujetos accionan y reaccionan de acuerdo con estas. El ritual sería parte del continuo intento del sujeto de adquirir pautas de actuación y otorgarlas un orden. Es importante señalar que un ritual no son solo las pautas de actuación que lleva a cabo el agente cuando actúa en un supuesto. Es cierto que el ritual se encuentra constituido por estas, pero este está dotado además de cierta función

¹³⁸ «We could perhaps go one step further and postulate that much of what the individual ego experiences as a uniquely individual event (love, desire, hate, envy, frustration, etc.) can become social and shared only through its symbolic representation in terms of a “could be” or a “what if.” [...] We can, however, attempt to evoke the same sets of feelings or experiences through a shared “could be.” Our individual experience of an “is” (the very real feelings of desire, hate, or even hunger and poverty) can only become social through the imaginative act, the “as if”» (Seligman; Weller; Puett; Simon, 2008: 23).

simbólica de la que carece las pautas de actuación. Con lo que estaría situado mucho más próximo a la dramatización (*enact*) que a las simples prácticas sociales.

Ritual are episodes of repeated and simplified cultural communication in which the direct partners to a social interaction, and those observing it, share a mutual belief in the descriptive validity of the communication's symbolic contents and accept the authenticity of one another's intention. It is because of this shared understanding of intention and content, and in the intrinsic validity of the interaction, that rituals have their effect. Ritual effectiveness energizes the participants and attaches them to each other, increases their identification with the symbolic object of communication, and intensifies the connection of the participants and the symbolic object with the observing audience, the relevant "community" at large (Alexander, 2004: 29 - 30).

El agente actúa sobre la base de un marco simbólico, que proporciona un sentido a sus acciones (tanto para sí mismo como para los demás). Este marco podría ser modificado, a su vez, gracias a las interacciones que llevan a cabo los otros sujetos. Cuando no se comparte un marco común, es posible que se produzca una ruptura en el entendimiento que se da entre el agente y el observador. El modo en el que se entienden las acciones de otro conlleva, en cierto sentido, entender las acciones de uno mismo. Por lo que el mutuo entendimiento proporciona, asimismo, el auto-entendimiento. Las pautas de actuación facilitan que este entendimiento se pueda producir al ofrecer al agente ciertas estructuras básicas (pautas) no solo sobre las que asentar sus acciones, sino también a partir de las que forjar nuevas formas de interacción.

Respecto a esto, David Velleman se plantea si lo que guía al sujeto hacia su auto-comprensión le otorga un motivo mediante el que hacerse entender por otro (Velleman, 2009). De acuerdo con su concepción sobre el razonamiento práctico concluye que, por lo general, el hecho de que alguien se vuelva inteligible para los demás mejora sus posibilidades de continuar interactuando con ellos y de hacer que estos también sean inteligibles para él. Así, la inteligibilidad sería el objeto que constituye la agencia racional. Adam Morton discrepa sobre esta idea. Este se apoya

en la concepción estándar consecuencialista del razonamiento práctico, por lo que admite las ventajas instrumentales que tiene para el sujeto hacerse entender por los demás (Morton, 2003). Según Morton, cuando alguien logra hacerse inteligible para sí mismo, alcanza cierta habilidad que le facilita pronosticar la forma en la que se van a comportar el resto de las personas que actúan en su mismo supuesto.

David Velleman entiende el razonamiento práctico de una manera que resulta apriorística. Es decir, la inteligibilidad, por lo tanto, conduce al agente a actuar de un modo que tenga sentido para él. Morton, en cambio, lo contempla como la adquisición de una habilidad social que ayudará al sujeto a actuar en su cotidianeidad. Una vez que el agente alcanza tal habilidad, esta le sirve como herramienta para comportarse de un modo apropiado a la situación en la que se encuentra, y que así lo perciban los demás. Sin embargo, si partimos también de un razonamiento práctico, se podría concebir la inteligibilidad de una manera más acertada cuando se la sitúa en la propia acción. Esto es, el agente actúa de un modo concreto, y no de otro, porque comportarse así es lo que es inteligible para él. En otras palabras, lo que le confiere una razón inteligible al sujeto que actúa es que la acción que va a llevar a cabo tenga sentido para él. De este modo, la inteligibilidad pasaría a ser una propiedad de la acción, que además facilitaría su entendimiento.

5.1.4 TRES MIRADAS Y DOS MOMENTOS COMO PARTES DEL PROCESO ACTORAL

Actors present themselves as being motivated by and towards existential, emotional, and moral concerns, the meanings of which are defined by patterns of signifiers whose referents are the social, physical, natural, and cosmological worlds within which actors and audiences live. One part of this symbolic reference provides the deep background or collective representations for social performance; another part composes the foreground, the scripts that are immediate referent for action. These later can be understood as constituting the performance's immediate referential text. As constructed by the performative imagination, background and

foreground symbols are structured by codes that provide analogies and antipathies and by narratives that provide chronologies (Alexander, 2004: 33).

Por todo lo dicho hasta ahora, es posible afirmar que la acción que realiza el sujeto es inteligible (tanto para el sujeto como para el espectador) debido a que comparte cierto simbolismo con las acciones de los demás agentes. Además, dicho simbolismo también será inteligible dentro de un marco que es común para todos los sujetos –esto es, con respecto a las prácticas que están vinculadas al supuesto en el que tiene lugar la acción. Este marco común (constituido por las pautas de actuación) puede adquirirse, por ejemplo, a través de los juegos de simulación –en los que la persona adopta un rol para ampliar su perspectiva sobre el entorno en el que actúa, siendo capaz, a su vez, de situarse en el lugar de los otros agentes con los que interactúa en un supuesto concreto–; y también gracias a los rituales que el individuo lleva a cabo en su día a día –que no solo le aportan una base sobre la que actuar, sino que, de manera similar a los juegos de simulación, le hacen consciente de las múltiples opciones posibles que se presentan ante él, y de cuál de ellas sería la más adecuada para el contexto en el que se halla.

Ninguno de estos procesos son llevados a cabo por el sujeto de una manera falsa o engañosa, ya que entonces este no podría implicarse por completo con la acción que realiza y, por lo tanto, no sería una verdadera dramatización de sí mismo (*enact*). Solo cuando el agente decide actuar de acuerdo con lo que él cree que es coherente y tiene sentido –según la experiencia que ha ido acumulando a lo largo de su vida, las pautas de actuación vinculadas al supuesto y la forma en la que cree que van a reaccionar los demás (participantes y observadores)– será posible distinguir la inteligibilidad en la propia acción. Es decir, el hecho de que el sujeto crea que actuar de una manera concreta es lo que tiene sentido en el contexto en el que se encuentra, es lo que le lleva a actuar de ese modo y no de otro.

Las *tres miradas* efectúan un papel fundamental dentro del *momento de personificación*, ya que son las que facilitan al sujeto adquirir las pautas de actuación a través de prácticas como los rituales o los juegos de simulación. Gracias a estos

últimos, el sujeto aprende a adquirir pautas y a incorporarlas a su experiencia mientras interactúa en un supuesto. Esto es, aprende a adecuar sus acciones al contexto durante su dramatización. Por lo que no es necesario que el agente se ciña a un guión previo que guíe por completo sus actos cuando se encuentre en un supuesto –siendo tal guión el que determine sus acciones. El sujeto será capaz de improvisar sus acciones cuando trate de adaptar su forma de comportarse a dicho supuesto. Es de este modo como el agente modifica y adquiere nuevas pautas de actuación que incorpora a su experiencia para poder apoyarse en ellas en próximas actuaciones similares –dando forma a una especie de andamiaje básico (*scaffolding*) en el que apoyar sus acciones en un futuro.

El agente se dramatiza a sí mismo al asumir un rol para interactuar mediante este en una situación específica, y al llevarlo a cabo aumenta sus posibilidades de agencia. Esto es así porque actuar de esta forma, le ofrece una perspectiva más amplia sobre las circunstancias en las que se encuentra y también un mayor campo de acción. Es decir, el actor puede almacenar en su experiencia las pautas de actuación que convenga apropiadas para un supuesto concreto cuando actúa a través del personaje y, de este modo, también *aumentar su agencia*.

Durante el *momento de personificación*, el sujeto es capaz de situarse en el lugar de las demás personas con las que interactúa (e incluso en el del espectador), lo que provoca que pueda prever, hasta cierto punto, las reacciones de los demás. Esto algo imprescindible cuando alguien se propone ajustar su comportamiento a un contexto para que este sean inteligible y apropiado. Sin embargo, el *momento de personificación* – en el que el sujeto adquiere las pautas de actuación– no es suficiente para que este se implique de forma completa con la acción; es necesario que dichas pautas se activen cuando el agente actúa en el *momento de ensayo*. Ambos momentos son inseparables y se condicionan e influyen mutuamente, originando como consecuencia el *proceso de dramatización de la acción* del sujeto. Así, se podría afirmar que el agente que se dramatiza a sí mismo al actuar de este modo lo hace con una total implicación tanto con la escena en la que se halla, como con los demás participantes y con el espectador. Dicha implicación solo se puede llevar a cabo al efectuar las *tres miradas*

(que aportan el *embedded*, *embodied* y el *engagement*) que facilitan que el sujeto aumente sus posibilidades de agencia en estos dos momentos que conforman el *proceso de dramatización*.

5.2. Momento de ensayo: activación de las pautas de actuación

Play can take care of suspending truth or weakening the grip of reality by improvising variations and physically exploring their causal consequences. But play was not programmed for the cultural patterns of themes with variations, and hence cannot be instructive or adaptive in this respect. To handle these patterns, the youngsters must combine play with rehearsing and trying out what is theme and what is variation in a cultural novelty or, equivalently, what is normal, abnormal or acceptably deviant, relative to its surmised intentional affordances and functions (Bogdan, 2005: 203).

Radu Bogdan afirma que el juego de simulación, a diferencia del ensayo, no planea con precisión las pautas de actuación que el sujeto necesita para actuar en un contexto particular. Este posee un fuerte componente de espontaneidad que le asemeja más a la improvisación. Así, cuando el actor trata de aprender los patrones de conducta que debe efectuar su rol en una escena, le resulta más útil recurrir al ensayo que a los juegos de simulación.

Por lo general se suele entender que un ensayo es aquel en el que los actores, junto con el director y las demás personas que componen el equipo técnico, preparan una narración que más tarde representarán ante el espectador. En el ensayo se pautan y acuerdan, de manera pormenorizada, la mayoría de las acciones y de las reacciones que los actores se proponen presentar ante la audiencia cuando todos consideren que el trabajo (que suele ser una obra dramática) está finalizado.¹³⁹ Durante los ensayos, los actores desarrollan a sus personajes y los relacionan entre

¹³⁹ Para acceder a una información más detallada, véase Manuel Gómez García. *Diccionario Akal de teatro*. Madrid, Ediciones Akal, 2007, p. 281.

ellos de la manera más coherente posible, con la intención de dar forma a la historia que han de narrar ante el público.

Un ensayo se suele caracterizar por ser repetitivo –en cuanto a lo que movimientos y lenguaje se refiere–, ya que uno de sus objetivos es que los actores interioricen lo que han de hacer en la escena hasta tal punto que sus acciones surjan de manera espontánea –esto es, que no se note que se han memorizado. A primera vista, esto podría parecer contradictorio, ya que la repetición continua de las acciones podrían conducir al actor a comportarse de una forma mecánica y poco natural. Sin embargo, el ensayo teatral no persigue que el intérprete se mueva por el escenario como si fuera un autómatas que solo sigue los patrones que le ha indicado con anterioridad su programador (en este caso, el director de escena), sino más bien lo que sucede es que el actor hace suyas y asimila dichas pautas de actuación –al tomarlas como guía cuando actúa, del mismo modo que hace en su vida diaria con las que ha incorporado a su experiencia.

Algunos teóricos teatrales tan importantes como Richard Schechner suelen entender que la *performance* (el momento mismo en el que el sujeto acciona) es independiente de los ensayos (en los que se prepara dicha acción). Schechner considera que los ensayos son un *como si* (en subjuntivo), mientras que la *performance* es un *es* (en indicativo). Es decir, la *performance* haría lo que el ensayo solo propone, explora, finge o simula. Por lo que, visto de esta forma, el ensayo solo sería un proceso liminal que precedería a la acción (Schechner, 1977: 132 ss.). Es necesario aclarar que cuando Schechner se refiere a *performance* no está hablando de la preparación de la puesta en escena de una obra tradicional, sino de algo más parecido a lo que David Velleman denomina improvisación. Así, se podría contemplar la *performance* como un arte vivo en el que las acciones se presentan ante el público sin previo ensayo, con la intención de sorprenderle, pero también de fijar ciertas habilidades, actitudes e interacciones en los actores. No obstante, este punto de vista difiere sustancialmente de la manera en la que se contempla el *momento de ensayo* en este trabajo, en el que el agente activa las pautas de actuación que incorpora en el *momento de personalización*.

Una vez más, es necesario aclarar que ambos momentos no son lineales en el tiempo –es decir, el agente no adquiere en primer lugar las pautas de actuación, en el *momento de personificación*, y luego las activa durante el *momento de ensayo*, como sí podría hacer el actor dramático en una obra de teatro – sino que ambos *momentos* se producen al unísono y siempre se interrelacionan entre sí. Por lo que no suele ser sencillo diferenciarlos. Es cierto que es posible encontrar narraciones en las que el *momento de personificación* y el *de ensayo* no acontecen al mismo tiempo –aunque esto no impide que siempre se interrelacionen entre ellos.

Cuando una persona está aprendiendo a conducir un coche, primero introduce en su experiencia (en el *momento de personificación*) las pautas de actuación necesarias que le indican cómo comportarse en dicho supuesto; y, más tarde (en el *momento de ensayo*), las activa mediante la representación mental, para poder efectuarlas correctamente cuando actúe –es decir, cuando se disponga a conducir un coche. Sin embargo, esto sucedería de esta forma solo en las primeras ocasiones en las cuales el sujeto se familiariza con el proceso actoral que, en este supuesto, le permitiría conducir un automóvil. Cuando dicho conductor haya alcanzado cierta práctica y sea capaz de manejar el coche sin la necesidad de tener una representación en su mente de cada paso que debe efectuar para conseguirlo, ambos *momentos* comenzarán a suceder al mismo tiempo, mezclándose entre ellos. Así, el conductor será capaz de adquirir nuevas pautas de actuación, al igual que de modificar y activar las que ya tiene asimiladas cuando lleve a cabo su acción (conducir un automóvil).

Una idea ampliamente aceptada es que el uso de los ensayos mentales de la acción suele darse, sobre todo, durante el proceso de toma de decisiones. Esta hipótesis se basa en que cuando el agente tiene en consideración un plan de acción, con frecuencia, lo ensaya con anterioridad en su imaginación. De este modo, la imagen que se produce como resultado es recibida por los diferentes sistemas motivacionales y emocionales del sujeto como una entrada (input), a la cuál este responde en consecuencia. En tal caso, la activación-ensayo de un plan motor daría lugar a un pensamiento consciente que se establecería sobre aquellas imágenes que conducirían al sujeto a actuar, en lo que respecta a efectos de evaluación. Aunque es

posible activar la representación de la acción de forma independiente al pensamiento y a la planificación previa, esta podría ensayarse de una manera mental, dando lugar a imágenes conscientes de dicha acción.¹⁴⁰ Además, también sería perfectamente factible que el pensamiento se originara después de haber realizado la acción –es decir, como resultado de esta.

Ante esta premisa, Peter Carruthers apuesta por la idea de que no toda acción va necesariamente precedida por un pensamiento. Aunque, por otro lado, también admite que la *activación de un esquema de acción* puede ofrecer como resultado un pensamiento posterior. La explicación que proporciona a dicha afirmación alude a que cuando la acción de un sujeto se ejecuta de forma previa al pensamiento, es posible que este active un *esquema de acción* que se ensamble con el pensamiento en sí. Esto ocurriría, además, sin tener en cuenta aquello que podría surgir como resultado de los propios pensamientos o de las representaciones mentales que se han podido producir con anterioridad. Justo después de que el agente haya llevado a cabo su acción, este sería capaz de poner en práctica un *esquema actoral* que imaginaría – aunque también es posible que el agente haya ensayado sus actos mentalmente con anterioridad a su realización. De este modo, surgiría la dramatización de la imagen, que sería representada en forma de acción.¹⁴¹

En una improvisación –en la que se dan al unísono el *momento de personificación* y el *de ensayo*– cuando un actor lleva a cabo su papel adquiere las pautas de actuación necesarias para dramatizarlo en el mismo instante en el que las activa (al actuar a través de su personaje). Algo similar le sucede al agente, que cuando se dispone a

¹⁴⁰ Es posible que esto recuerde al *habitus* de Bourdieu, en el que las personas que pertenecen al mismo estrato social incorporan esquemas similares de actuación, de pensamiento e incluso emocionales. Así el *habitus* conecta lo interior con lo exterior, dando paso a una serie de esquemas generativos (también definidos como *estructuras estructurantes estructuradas*) mediante los que el sujeto percibe el mundo en el que actúa. El *habitus* se adquiere gracias a un proceso de familiarización con la práctica, que no pasa por la conciencia. Cuando el sujeto incorpora de forma inconsciente el *habitus*, lo que está haciendo es apropiarse de forma práctica de los esquemas que le sirven para actuar de manera adecuada a sus circunstancias y contexto –al igual que le sucede al actor que lleva a cabo el ensayo.

¹⁴¹ Para acceder a un análisis más extenso sobre este tema, véase Peter Carruthers. “Creative action in mind”. En *Philosophical Psychology*, nº 24:4, 2011, pp. 437- 461.

dramatizarse en un supuesto concreto a través de un rol, se guía por ciertas pautas de actuación –que ha adquirido al actuar con anterioridad en situaciones similares– al mismo tiempo que las pone en práctica (las activa). Por ejemplo, cuando una persona comienza su turno de trabajo como camarero de un restaurante, esta sabe (gracias a su experiencia) qué pautas de actuación debería seguir para realizar su labor correctamente: acompañar a los clientes hasta una mesa, ofrecerles el menú, preguntarles qué desean beber y comer, etc. Es decir, al apoyarse en aquello que ha aprendido y que pone en práctica todo los días que trabaja, tiene una noción básica sobre cómo debería comportarse para que sus acciones sean concebidas por los demás y por él mismo como adecuadas e inteligibles en dicho supuesto. De este modo, en el instante en el que el camarero recurre a tales pautas, las modifica o las adquiere (en el *momento de personificación*), también las activa (en el *momento de ensayo*) para poder efectuar las acciones que necesita (durante el *proceso actoral*).

Momento de personificación + Momento de ensayo → Proceso actoral

----- o lo que es lo mismo -----

Las tres miradas (*embodied, embedded* y *engagement*) → Implicación en la acción

Podría ocurrir es que cuando dicho camarero se dispusiera a acompañar a los comensales recién llegados al restaurante hasta una mesa, estos salieran corriendo despavoridos –rompiendo con todos los esquemas de acción que el camarero podría haber obtenido debido a su experiencia. En tal caso, el camarero tendría que improvisar nuevas pautas de actuación que obtendría y activaría al mismo tiempo –buscando la inteligibilidad y la coherencia en sus acciones, que es lo que le empujaría a actuar de un modo específico y no de otro en tal supuesto.

Como se ve, no es posible separar el ensayo de la acción (al situarlo como un momento anterior a que esta se produzca), sino que tanto el *momento de personificación* como el *de ensayo* forman parte de la acción en sí misma. Estos dos *momentos*,

impulsados por las *tres miradas*, conducen al agente a actuar de una manera concreta que conlleva una implicación total con lo que está haciendo. Así, en ambos *momentos*, el sujeto lleva a cabo las *tres miradas* (*embodied*, *embedded* y *engagement*) que dan como resultado el proceso de dramatización de sí mismo (*enact*). En otras palabras, cuando el agente actúa incorporando el personaje –junto con la perspectiva que este le ofrece para actuar de un modo coherente en un supuesto dado– lo hace de una manera en la que se da una implicación total (*enact*) por su parte con lo que está haciendo. Por lo que es intuitivo pensar que el proceso de dramatización del sujeto se compone de ambas fases (la de *personificación* y la de *ensayo*) que suceden al unísono en la mayoría de las ocasiones.

5.2.1 LA FRAGMENTACIÓN DEL PROCESO ACTORAL

There is a version I called ‘solution-based thinking’. One first thinks of an outcome which one can imagine the other person or persons both would want to achieve and would believe that one would try to achieve. One then thinks out a sequence of actions by all concerned that will lead to it. Lastly, one performs the actions that fall to one’s account from this sequence (until something happens to suspend the plan) and expects the other(s) to do their corresponding actions (Morton, 2003: 120).

Un argumento importante que se ha analizado y rebatido hasta el momento es que la analogía que realizan algunos autores (como George H. Mead, Erving Goffman, Kenneth Burke o David Velleman, entre otros) entre la acción y el teatro suele contemplar que el proceso actoral se segmenta en diferentes espacios o tiempos. Esta fragmentación de la acción va encaminada a tratar de ofrecer una explicación precisa y sencilla sobre los pasos que un actor sigue cuando se dispone a actuar.

El agente, como indica Adam Morton, no solo tiene en cuenta cuando actúa lo que los demás van a pensar sobre él, sino que también trata de prever cuáles van a ser las acciones del resto de las personas con las que comparte contexto, con la

intención de poder anticipar su respuesta. Para ello, se apoya en la intuición que le sugiere que los demás actores se van a comportar –al igual que él– de un modo coherente y adecuado con respecto al supuesto en el que todos se hallan. Así, según Morton, el sujeto es capaz de partir del resultado en el que la acción de los otros podría desembocar (el más inteligible), y fragmentar el resto del proceso actoral que supone que los demás llevarán a cabo.

En la mayoría de los casos, uno de los mayores inconvenientes que se trata de resolver cuando se recurre a la fragmentación de la acción se encuentra directamente relacionado con la presencia de un observador externo que condiciona las acciones del sujeto e influye en estas. Por esto, el intérprete dramático acude al ensayo de sus movimientos y de sus palabras antes de representar a su personaje ante el espectador –con la intención de asegurar la adecuación de su comportamiento a lo que se espera de él en tal supuesto. Así, como se puede observar, el ensayo suele ofrecer al actor cierta perspectiva de seguridad ante el temor de que sus acciones no sean las correctas si no existe una planificación previa. Gracias al ensayo, el agente tiende a creer que sus acciones no serán rechazadas por las demás personas (espectadores o participantes) que ocupan el contexto social en el que actúa.

Aunque el hecho de que se produzca el ensayo no justifica que este sea anterior a la propia acción, la mayoría de los autores citados lo contemplan de este modo. Debido a esto, algunos autores, como David Velleman, reniegan del ensayo y sustituyen la representación de una obra dramática por la improvisación; y otros, como Goffman o Burke, entienden que el ensayo engloba tanto la adquisición de las pautas de actuación como su activación, al ser una fase previa a la acción misma. Un claro ejemplo de esta forma de concebir el proceso actoral se encuentra en el trabajo realizado por Erving Goffman sobre la manera en la que el sujeto se presenta en sociedad. Su inquietud por el hecho de que el público no advirtiera que el actor dramatizaba un rol que había preparado con anterioridad, le llevó a dividir el proceso actoral en tres regiones diferentes: la delantera o pública (*front region*), la trasera o privada (*back region*) y la exterior (*outside*). Las clasifica así porque en cada

una de ellas se producen tipos de comportamientos predecibles que, en cierto sentido, son similares pero no iguales.

La *región delantera* o *pública* sería en la que se desarrollarían las actuaciones que son abiertas a la audiencia –lo que en términos teatrales sería el escenario. La forma de actuar aquí se ve fuertemente condicionada por ciertas prácticas (como las normas generales de educación). Lo que más caracteriza esta región es que el sujeto actúa de la manera más correcta y adecuada posible, con respecto a sus circunstancias. Esto le concede una importancia especial, según Goffman, a las pautas de actuación rituales a las que se somete el agente cuando actúa. El actor trata de proyectar al público la imagen que sea más adecuada. Además, es habitual que tanto la audiencia como el actor acepten la ficción que se representa en la escena como si fuera real (aunque ambos, por supuesto, saben con antelación que esto no es exactamente así), ya que esta se ajusta a las pautas de actuación exigidas para dicho contexto.

Tan importante o más que la anterior es la *región trasera* o *privada* (el trasfondo escénico). Se describe como «un lugar relacionado con una actuación determinada donde la impresión fomentada con la actuación se contradice conscientemente como si fuese la cosa más natural» (Goffman, 1959: 112). Esta zona se encuentra separada (real o simbólicamente) del lugar en el que se producen las actuaciones que observa el espectador. Con lo que, solo aquellas personas que participan en el proceso de preparación de la acción (o también en el proceso de recuperación, tras las actuaciones) se hallan presentes. En la *región privada* el sujeto actúa dentro de un clima de informalidad que difiere del de la *región pública*. Es por eso, entre otras cosas, que las pautas de comportamiento también son distintas en cada una de estas regiones. Así, podría entenderse que cuando el actor cruza de una región a otra, se produce un cambio identitario.

Goffman utiliza como ejemplo el caso del camarero que propuso Jean-Paul Sartre para explicar esta distinción entre regiones. Para él, dicha persona se muestra de forma diferente cuando actúa frente a los clientes (*front region*), que cuando está

dentro de la cocina (*back region*). Por lo que es intuitivo pensar que solo al cruzar de un espacio a otro se produce en él una metamorfosis identitaria. Goffman opina que cuando el sujeto al que alude Sartre acciona en la *región pública* está supeditado a ciertas normas de conducta que le impiden actuar con libertad.¹⁴² Es decir, de una manera mucho más formal que en la *región privada*, al creer que es observado por un público que le exige actuar de ese modo.

Aparte de estos dos espacios, existiría un tercero que englobaría el resto de los lugares que no pertenecen ni a la *región privada* ni a la *pública*: La *región exterior*. En esta se encuentran las personas que no participan en la acción –como sería la audiencia. Es importante que los sujetos que se hallen en esta última región (los *outsiders*) permanezcan en ella, ya que, de lo contrario, podrían alterar en orden dado en las otras dos. Por ejemplo, en una obra de teatro, los actores preparan sus caracterizaciones y repasan su texto en la *región privada* (en los vestuarios), después entran en la *región pública* (al escenario) para representar a su personaje, mientras que los espectadores permanecen en todo momento en la *región exterior* (el patio de butacas). Si se diera el caso, como sucede en los *happening*, de que la audiencia ocupara el sitio en la que actúa el intérprete, esta dejaría de ser una mera observadora y pasaría a influir, de alguna manera, en la acción que lleva a cabo el actor –pero sin llegar por ello a ser uno más de ellos.

Para Goffman es importante que cada región quede claramente delimitada y aislada de las demás. Este considera que todas ellas son espacios fijos que tienden a conservar su carácter, aunque a veces se pueda dar el caso de que alguna de estas regiones pueda desempeñar el papel de las otras –eso sí, siempre en momentos

¹⁴² Es necesario aclarar que para Sartre, no se produce un cambio identitario en el camarero al pasar a otro espacio, ya que mientras lleva a cabo su rol de camarero, este le condiciona y le priva de libertad de forma constante.

Por otro lado, en este ejemplo, lo que Goffman no parece compartir con Sartre es lo que este último denomina la *mala fe*. Para Goffman el camarero no actuaría de manera inauténtica, ya que es dueño de sus actos gracias a la influencia que ejercen sobre él las otras dos regiones que propone Goffman, que también participan en la constitución de su identidad (de su *self*). De este modo, el camarero, aunque se encuentra constreñido por las prácticas sociales del supuesto en el que actúa, posee la libertad de acción que le aportan las otras dos regiones: la privada y la exterior.

diferentes (Goffman, 1959: 124). Así, cuando un actor lleva la acción de su personaje hasta el patio de butacas y trata de interactuar con el espectador, convierte la *región exterior* en *región pública*. Con lo que, para este autor, es posible que una región ceda su lugar a otra, pero nunca que dos regiones convivan a la vez.

La segmentación que realiza Goffman sobre la acción teniendo en cuenta el espacio en el que se encuentra el actor impide que una persona actúe sin que exista un ensayo o preparación del rol que sea anterior a la representación. Aunque contempla la necesidad de que exista un espectador cuando el actor presenta sus acciones sobre el escenario, separa a ambos de forma radical impidiendo cualquier tipo de interacción o confluencia entre ellos. El modo en el que Goffman describe el proceso actoral –en el que una persona cuando se encuentra entre bambalinas se disfraza para dejar de ser ella misma al cambiar de región y así poder representar su papel– parece sugerir que existe una identidad auténtica y otras muchas impostadas que el sujeto necesita mostrar cuando interactúa en contextos sociales, lo cuál resulta poco intuitivo. Sería mucho más coherente pensar que el proceso actoral que lleva a cabo el agente cuando se dramatiza en un supuesto concreto conlleva que todas estas regiones converjan en una sola (en el *momento de ensayo*). Así, el sujeto no tendría la necesidad de elegir entre las múltiples identidades que tendría que desarrollar para actuar en los numerosos supuestos que se le podrían presentar a lo largo de su existencia.

Como se vio al analizar las *tres miradas* en el capítulo anterior, el actor cree que el público puede juzgar, condicionar e impulsar en todo momento las acciones que efectúa –ya haya alguien observando la escena en realidad, o lo tenga presente el sujeto (de forma subjetiva) a través de ciertas prácticas que este ha ido adquiriendo y acumulado en su experiencia con la intención de que sus acciones sean adecuadas e inteligibles en el supuesto en el que se desenvuelve. Por lo que la separación que Goffman propone entre ambos no sería efectiva. Es decir, la *región pública* y la *exterior* estarían interrelacionadas cuando el agente presenta un rol. Asimismo, el actor construye al personaje mientras que interactúa con él en la escena (ante la mirada del público), con lo que la disociación que Goffman demanda entre *región privada*, la

pública y la *exterior* también se diluiría. Como resultado, es posible llegar a la conclusión de que estas tres regiones deben confluír cuando el agente actúa en un supuesto específico, ya que este necesita que todas ellas participen en la construcción de la identidad que se dispone a dramatizar —que no será independiente ni distinta de *la suya propia*, sino más bien una extensión de la identidad que este ya posee. De este modo, en el *momento de ensayo* el sujeto activa las pautas que necesita para accionar, siendo este capaz de modificarlas o de obtener otras nuevas si esto fuera necesario, sin que este proceso exija la distinción entre las regiones que presenta Goffman. Es así como el actor se dramatiza a través de un personaje cuando se implica por completo en las acciones que lleva a cabo en un supuesto específico.

5.2.2 LA AGENCIA AUMENTADA: *SECOND LIFE*

Most mornings, thousands of computer users log on to a virtual world called Second Life. Their computer screens show scenes of a nonexistent world, peopled by humanlike figures. Each user sees the world from the perspective of one of those figures, which is his avatar in the world and whose movements and utterances he controls through his computer keyboard and mouse. The other figures on his screen are being controlled by other users, all of whom witness one another's avatars doing and saying whatever their owners make them do and say. Through their avatars, these users converse, buy and sell things, and have all sorts of other humanlike interactions. (You'd be surprised.) (Velleman, 2013: 5).

Es posible observar el rol que dramatiza el actor como una extensión de sí mismo, como *una segunda vida*. Se tiende a concebir el personaje de teatro de forma ficticia, como algo de lo que el sujeto solo se vale cuando lleva a cabo una representación (como si fuera una máscara). Debido a esto, no se suele apreciar algo que es muy común en los papeles interpretados por actores dramáticos: el hecho de que el personaje se origine desde actor, al adoptar muchas de sus características. Es

por ello que David Velleman traslada su analogía entre la improvisación y la acción al mundo de los videojuegos.

Velleman utiliza como ejemplo una plataforma virtual llamada *Second Life*,¹⁴³ en el que la persona que participa interactúa con otros jugadores de forma muy similar a como lo hace en la vida real, gracias a un avatar que crea a su gusto (dentro de las limitaciones que el juego impone). Dicho avatar es la imagen que el individuo elige mostrar de sí mismo dentro de ese mundo digital y con la que interactúa con los demás. El jugador no sigue ningún guión prefijado cuando actúa mediante su avatar, sino que simplemente reacciona cuando interacciona con el entorno y con el resto de avatares.¹⁴⁴

Si consideramos la diferencias que existen entre el avatar y el jugador, según Velleman, cuando alguien tiene la intención desde el mundo real de hacer algo en el digital, esta acción no es *obviamente cierta* –cuando el avatar dice “Me vestí”, no lo hace en realidad porque no tiene ni la ropa ni el cuerpo que necesita para realizar esta acción. En este mundo virtual, un hombre tiene la posibilidad de actuar a través de un avatar con apariencia de mujer, o una persona que padezca una grave lesión en sus piernas de correr. Sin embargo, todo esto no pretende afirmar que la agencia del jugador sea ficticia. El hecho de que el sujeto decida sobre las acciones que el avatar efectúa en un mundo ficticio no significa que el agente no haya tomado por propia voluntad la decisión de realizar tales acciones, aunque sea a través de una

¹⁴³ *Second Life* es una metauniverso que nace en el año 2003, de la mano de Linden Lab. El entorno que ofrece aspira a ser más que un simple juego o que una red social, combinando ambas cosas. Los usuarios se relacionan entre ellos a través de un avatar que crean partiendo de modelos tridimensionales determinados –los avatares son más o menos realistas si se decide pagar por ellos o no. Estos facilitan a sus propietarios la posibilidad de disfrutar de una “segunda vida”. Este mundo digital ofrece múltiples posibilidades de interacción: como comerciar con la propiedad virtual (gracias a una moneda local llamada Lindel Dólar), realizar acciones individuales o colectivas, establecer todo tipo de relaciones sociales, etc. Es posible acceder al juego a través de este link: <http://secondlife.com>.

¹⁴⁴ «In describing virtual play, however, I will confine my attention to the virtual-world participation that is typical of a deeply involved, fully committed player in a game such as Second Life, who spends a significant portion of his week “in world”, under the guise of a single, persisting avatar with whom he identifies (in some sense that remains to be explained)» (Velleman, 2013: 7).

representación virtual de sí mismo. Por lo que, según Velleman, el sujeto realizaría de forma no ficticia estas acciones. Así, las acciones que efectúa el avatar en el mundo virtual podrían interpretarse como una ampliación de la agencia del sujeto o, lo que en este trabajo se ha denominado, la *agencia aumentada*.

Velleman distingue entre los juegos de simulación que lleva a cabo el sujeto durante su infancia (*pretend-play*) y lo que sucede en el mundo virtual, ya que este último no tiene la condición de *hacer-creer* (*make-believe*).

The claim that a human player performs a fictional action is not a claim to the effect that something is fictionally true. Nor is it merely the claim that the human player makes something fictionally true. It is the claim of a relation between an actual person and a fictional action, a relation that breaches the boundary between the real and the fictional worlds. Hence it does not consist in any purely literal or purely fictional truths nor in any combination of the two (Velleman, 2013: 6).

Una de las mayores diferencias que Velleman destaca entre los juegos de simulación (*pretend-play*) y el mundo virtual es que en estos últimos no es posible cambiar la ficción del juego —como sí ocurre en la simulación, en los que se puede pausar la ficción para pactar los cambios que los jugadores crean convenientes. Esto sucede debido a que los avatares se mueven en un espacio virtual compartido que —aunque en gran parte venga determinado por los programadores que lo han diseñado— les deja cierto margen de acción para comportarse como deseen, sin que los jugadores necesiten pactar con el resto cualquier variación. De esta forma, el mundo virtual se asemeja mucho más al mundo real que los juegos de simulación, porque el sujeto-avatar interactúa dentro de marcos de acción (ficcional, en este caso) a los que se tiene que adaptar. Además, Velleman opina que en los juegos de simulación existe cierta transparencia que no se da en el mundo virtual. Así, cuando alguien *hace como si* fuera un pirata, este es capaz de actuar como sí mismo y como rol en la misma situación y ante las mismas personas. Es por ello que al actor le es posible detener la acción en cualquier momento para aclarar un punto concreto del juego. Por el contrario, en el mundo virtual, los jugadores no suelen conocerse entre

sí, porque estos interactúan solo a través de sus avatares. De ahí la opacidad que le atribuye Velleman a este tipo de plataformas (Velleman, 2013: 9 - 10).

Tales divergencias dan paso a otra más importante: en *Second Life*, el jugador asume un compromiso psicológico (*engagement*) con el mundo ficticio en el que se desarrolla el juego, ya que no posee (como en el juego de simulación) el poder de inventar objetos o idear acontecimientos. De esta manera, sus actitudes cognitivas deben amoldarse a cualquier supuesto en el que el agente trate de accionar, al encontrarse estas constreñidas del mismo modo que lo estarían en el mundo real. Como resultado, las actitudes cognitivas del sujeto son puestas a prueba cuando este interacciona en el mundo virtual.

Sin embargo, esta distinción que Velleman presenta entre los juegos de simulación y los virtuales no es demasiado acertada. Es cierto que el sujeto que interactúa en el mundo virtual no suele poder cambiar los escenarios diseñados por los programadores, inventar objetos que no estén creados con antelación o hacerse pasar por algo distinto de lo que su avatar parece ser —un perro en lugar de un humano.¹⁴⁵ Pero todo esto no impide, por ejemplo, que la persona pacte acciones, *fuera de su personaje*, con los demás participantes. De hecho, es bastante usual en los mundos virtuales que los jugadores planifiquen una acción conjunta (como un ataque o una emboscada) que pretendan llevar a cabo con sus personajes en el futuro. Al hacer esto, sujeto y personaje también existen a la vez —como ocurre en los juegos de simulación— siendo posible romper la ficción —no en cuanto al entorno digital del juego, pero sí al hacer visible que las acciones (o en este caso la planificación de una acción) las efectúa el jugador y no el avatar.

¹⁴⁵ Esto tampoco es del todo correcto. Existen videojuegos que permiten al jugador modificar el entorno del juego, para crear algo diferente (como es el caso del videojuego llamado *Minecraft*). Lo que normalmente es imposible alterar es el código fuente —es decir, la arquitectura que se encarga de que el juego exista. De este modo, el jugador siempre se encuentra constreñido por ciertas reglas que están programadas con antelación —algunas visibles (como el hecho de no poder cambiar el entorno) y otras invisibles (como la forma física en la que se constituyen los objetos).

Por otro lado, tanto los juegos de simulación como los virtuales proporcionan al sujeto el acceso e incorporación de las pautas que este necesita para actuar en supuestos concretos. Así, los vínculos que el jugador establezca en el mundo de ficción serían tan auténticos como los que este efectúe en el mundo real. Además, el conocimiento que el agente adquiere al participar en este tipo de juegos, no es solamente un ensayo que le prepara para actuar en su vida cotidiana; sino que, más bien, es una extensión de su propia experiencia, de sí mismo y de su agencia.

Entre todas sus ventajas, *Second Life* (como los juegos de simulación) también ofrece la posibilidad de potenciar las habilidades y relaciones sociales del individuo.¹⁴⁶ Este contacto social sigue prácticas de comportamiento que los usuarios adquieren con anterioridad al juego (fuera de la ficción) y que todos suelen respetar. A través de sus avatares, las personas que habitan este espacio virtual actúan como si el juego fuera una extensión de su propio mundo, e incluso de sí mismos. Así, estos se comportan como lo harían en sus vidas cotidianas, pero actuando en un mundo digital (en el caso de *Second Life*), que identifican con el real.

Otro punto a destacar es que el vínculo que se establece entre el sujeto y el avatar (entre el actor y el personaje) parece fluir en los dos sentidos. Es decir, el agente no solo suele crear el avatar con sus mismas características personales, sino que además es capaz de expandir sus redes sociales y de modificar la manera en la que interacciona con los demás al aprender a hacerlo gracias a las interacciones que realiza con su avatar en el mundo digital. Es por ello que se podría afirmar que lo que sucede en el mundo virtual, de alguna manera, se extrapola al mundo real.¹⁴⁷

¹⁴⁶ Véase: Dell, Kristina “How Second Life Affects Real Life”, en *Time*, [12-05-2008].

¹⁴⁷ Hay que señalar que *Second Life* ha comenzado a trabajar con la tecnología de realidad virtual llamada *Oculus Rift*. Dicha herramienta lo que proporciona al jugador es una experiencia muy similar a la real cuando actúa a través de su avatar. El usuario utiliza unas gafas que integran sonido para observar el mundo digital que le rodea (en el que se haya inmerso) y, cuando acciona, no puede evitar mover su cuerpo y experimentar (como si le pasara en realidad) todo aquello que le sucede a su avatar. Aunque el sujeto es consciente en todo momento de que se encuentra entre dos mundos (el real y el ficticio), esto no le impide experimentar el juego de un modo *casi-auténtico*. Todo esto conduce a cuestionarse si el proceso actoral podría funcionar de la misma manera ya se desarrolle en un mundo real o en otro virtual.

Como resultado, es posible entender *Second Life* como algo parecido a una *plataforma de entrenamiento social* que brinda al agente la capacidad de desarrollar o de modificar sus habilidades sociales gracias a las interacciones que este lleva a cabo en el mundo digital –que no se diferencian tanto de las que se producen en los juegos de simulación.

How do we determine whether someone or something is real or fictional? In many cases, the information about reality status is explicit, as when we pick up a novel, or watch a televised drama, or when we are told that such-and-so is real or make-believe. But such explicit information may be lacking in many cases, so even children must develop a sensitivity to other cues (Nichols, 2006: 81).

En el mundo virtual, cada jugador tiene la necesidad de explorar con su avatar el entorno que le rodea con el fin de aprender a actuar en él. Este solo es capaz de percibir dicho mundo a través de los ojos de su personaje –esto es, sin él no tendría las herramientas necesarias para explorar el contexto virtual en el que se ha de desenvolver. Además, el jugador necesita adquirir la habilidad para que su avatar actúe como él desea dentro el mundo digital, al asociar dichas acciones a combinaciones de teclas o movimientos del ratón específicos. Así, aunque existe cierto distanciamiento entre las acciones que el avatar realiza y las que lleva a cabo el jugador (porque media un interface que es el hardware), ambas formarían parte del *proceso actoral-agencial* del sujeto –que es el que ha tomado la decisión de que el avatar haga lo que hace.¹⁴⁸ Es decir, el avatar no funciona como una máscara tras la que se

¹⁴⁸ Sobre este respecto, Velleman compara la habilidad que el jugador posee con el ratón y el teclado del ordenador (mediante los que controla a su personaje) con la capacidad que adquiere un jugador de tenis cuando domina este deporte. Así, jugar al tenis se basaría en la coordinación de mano-ojo, para calcular la trayectoria de la pelota y ser capaz de golpearla; y jugar a *Second Life*, en la destreza de presionar las teclas pertinentes en el momento oportuno para que el avatar actúe. Ambos serían, para Velleman, mecanismos-subpersonales. «So it is, I suggest, with an avatar. As one gains skill in controlling one's avatar, one acquires avatar-eye coordination. And then one no longer intends to operate on the virtual world by controlling one's avatar; one intends to operate with the avatar, as if it were under one's direct control.» (Velleman, 2013: 14).

Sin embargo, Velleman considera que mientras que el control directo de la raqueta podría considerarse como una extensión del brazo, el control directo del avatar sería algo más parecido a un *proxy* para la totalidad del cuerpo. «It is one's embodiment in the virtual world. Saying "I did it with my avatar" would therefore be like saying "i did it with my

esconde el sujeto, sino que, más bien, este es una extensión del propio agente y, por ende, también de su agencia.

La persona que interactúa en el mundo virtual lo hace través de su avatar guiado por el impulso que le proporcionan sus propios deseos, creencias e incluso intenciones de hacer algo en el entorno en el que se halla su personaje. De ahí que las acciones de su avatar se puedan considerar, en muchos aspectos, como sus propias acciones y, como tales, formen parte de su agencia.¹⁴⁹ Lo que conduce a la siguiente cuestión: ¿las *tres miradas* afectarían a las acciones del avatar del mismo modo que intervienen en la del sujeto?

Participants in virtual worlds report that when acting with their avatars, they act in character. Rather than acting in their own characteristic ways, they act in ways characteristic of people like their avatars, who may differ from them in gender, age, race, physiognomy, and physique. [...] Indeed, participants report that the major attraction of living a “second life” is that, having adopted avatars different from themselves, they find themselves behaving like those different people rather than their real-world selves (Velleman, 2013: 15).

Si, como se ha dicho, el avatar proporciona al sujeto una ampliación de su agencia, es lógico pensar que las acciones que realiza el agente a través de tal personaje también se ven impulsadas por las *tres miradas*. Es decir, cuando el sujeto se dramatiza en el mundo virtual mediante su avatar, lo hace teniendo en cuenta tanto las pautas de actuación que ha ido incorporando a su experiencia a lo largo de

body” –something one rarely says, since “with my body” goes without saying whenever one says “I did it” in reference to a bodily action.» (Velleman, 2013: 14). Como consecuencia, para el jugador es coherente atribuir las acciones que efectúa su avatar a sí mismo, al igual que lo haría con los movimientos de su cuerpo.

¹⁴⁹ «A character in second life is thus a chimerical creature in which a fictional, virtual-world body is joined to a literal, real-world mind. that real mind holds a self-conception of the hybrid creature to which it belongs, a creature whose personality, thoughts, and feelings it can know introspectively, unify among themselves and with his appearance, and communicate directly through its fictional body. Of course, the same mind holds a self-conception of a real-world human being to whom it belongs, But that self-conception is different: it is the conception of a different self. Two distinct creatures, one wholly real and one partly fictional, can be literally animated by one and the same mind, for which they help to constitute different selves.» (Velleman, 2013: 21).

su vida (*primera mirada*), como las que va adquiriendo y modificando según actúa (*segunda mirada*), siendo sus acciones condicionadas por las prácticas del supuesto virtual en el que se desenvuelve (*tercera mirada*). Todo esto conlleva un proceso actoral constituido por dos *momentos* (el de *personificación* y el de *ensayo*). Igualmente, las acciones del avatar también son generadas por estos *momentos* al ser estas parte de la agencia del propio sujeto, de una *agencia aumentada*. Siendo esto así, y para que exista una implicación completa, el agente también necesitaría adoptar las pautas de actuación necesarias para actuar en el nuevo supuesto virtual (en el *momento de personificación*) y activar dichas pautas (en el *momento de ensayo*) del mismo modo que lo hace cuando actúa en el mundo real. Esto daría como resultado la dramatización del sujeto (*enact*) gracias a un proceso actoral en el que el agente lleva a cabo las *tres miradas* (*embodied, embedded, engagement*).

Continuando con esta línea de pensamiento, resulta lógico pensar que el proceso actoral que lleva a cabo el agente cuando acciona en el mundo de *Second Life* es también similar al que este pone en práctica cuando actúa en rituales o en juegos de simulación.¹⁵⁰ En todos estos casos, el sujeto aprende y pone en práctica las pautas de actuación que necesita para sostener las acciones que desea realizar —y que estas sean interpretadas como coherentes e inteligibles por todos aquellos que participen o perciban tal comportamiento. Con lo que, sería lógico pensar que un agente actuaría del mismo modo en un juego de simulación, en un espacio virtual (con una *agencia aumentada*) o en su vida cotidiana. La única diferencia entre ellos residiría en que las consecuencias de sus acciones serían distintas si el agente actúa en una dimensión ficticia o en una real. Esto, por supuesto, conlleva que el sujeto se

¹⁵⁰ A pesar de las diferencias que Velleman observa entre el juego de simulación y el mundo virtual, este entiende que los avatares de *Second Life* podrían cumplir la función de lo que Kendall I. Walton denomina *props*, al situarlos en un contexto de *pretend-play*. Es decir, el avatar sería lo que haría que la imaginación del usuario saltara del mundo real al virtual, y pudiera asociar sus acciones en ambas dimensiones. Esto, extrapolado a los juegos infantiles, sería por ejemplo: las escobas que usan los niños como si fueran caballos, o las bananas que utilizan como teléfonos. «Just as a child might initiate a game of make-believe by pointing to a doll and saying, “This is my baby”, the participant in Second Life may be taken as having pointed to his avatar while saying, “This is me”» (Velleman, 2013: 6). Para acceder a una información más precisa, véase: Walton, Kendall I. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Ma: Harvard university Press, 1990.

decante por llevar a cabo unas acciones u otras según la situación en la que se encuentre –ya que cuando un individuo salta al vacío en el mundo virtual, este tiene la completa seguridad de que aunque su personaje muera, él no lo hará en realidad. Sin embargo, que las consecuencias de sus acciones difieran, no quiere decir que el proceso actoral que comete el sujeto cuando lleva a cabo la acción en un mundo ficticio o real no sea el mismo. El agente actuará de un modo que *tenga sentido* para él y, según esto, tomará unas decisiones u otras.

5.3. La implicación en el proceso actoral

Si se analiza el *proceso actoral-agencial* una vez que ha sido llevado a cabo por el actor, podremos apreciar que en ambos casos (realidad y ficción), el actor-agente decide actuar de un modo que sea inteligible según el supuesto en el que se encuentra. Por lo que la toma de decisiones que efectúa el agente –y las consecuencias que esta conlleva– no viene determinada por las creencias o conocimientos previos que este pueda tener sobre la situación a la que se enfrenta. Más bien, lo que el sujeto tiene en cuenta es que sus actos tengan sentido y se adecuen al supuesto en el que los desarrolla. Es decir, lo normal es que cuando una persona actúa en su vida cotidiana no salte desde la azotea de un edificio a otro, ya que para esta no tendría sentido realizar tal acción a no ser que estuviera dispuesta a morir. Sin embargo, si este sujeto actuara a través de un avatar en un mundo de ficción, es muy probable que saltar de un edificio a otro no solo fuera algo coherente, sino algo completamente habitual en el desarrollo de la vida virtual de su personaje. En consecuencia, la toma de decisiones no sólo se ve afectada por lo que el sujeto cree que sucederá al perpetrar su acción, sino más bien por lo que tiene sentido para él hacer dependiendo del contexto en el que tenga que realizarla.

Este *dar sentido* a las acciones conlleva la posibilidad de que el supuesto en el que se interactúa sea observado de un modo analítico una vez que este ha finalizado. La teoría dramaturgica procede de ahí. Esta sostiene que el sujeto se representa ante las demás personas con las que comparte un contexto social. Investigadores como

Kenneth Burke (desde la lingüística), Erving Goffman (desde la sociología) o David Velleman (desde la filosofía) apoyan sus propuestas en tal hipótesis de acuerdo con el análisis que realizan al examinar lo que hace un actor de teatro cuando actúa (ya sea para Goffman dentro de una obra dramática o en una improvisación para Velleman). Para ello, se sitúan a cierta distancia del proceso actoral que este realiza, y emplean un método analítico sobre la acción con el fin de averiguar qué elementos componen tal proceso y de descubrir cómo el actor dramático lo lleva a cabo. Como resultado, todos estos autores realizan una analogía entre la manera en la que actúa el agente en su vida cotidiana y el actor sobre el escenario. Sin embargo, ninguno de ellos afirma, como defiende este trabajo, que el proceso actoral que lleva a cabo el agente es el mismo en ambos casos.

El *proceso actoral-agencial* —que conlleva la implicación total del actor en las acciones que realiza (*enact*)— se compone de dos *momentos* (el de *personificación* y el de *ensayo*) que dan forma a cualquier acción que el actor necesite llevar a cabo en un supuesto particular. Esta implicación se produce porque el agente trata de dar sentido a sus actos al recurrir a su experiencia (*primera mirada* o *embodied*), a la interacción que efectúa en la escena (*segunda mirada* o *embedded*) y a la adecuación de su comportamiento al contexto en el que se encuentra (*tercera mirada* o *engagement*). Gracias a esto, se entrega por completo a la acción que efectúa y que le va a ofrecer la posibilidad de relacionarse con los demás agentes en un contexto social.

Esta forma de implicación en la acción social se encuentra claramente relacionada con lo que Kenneth Burke denomina *motivos*: el resultado de la relación que existe entre los diferentes elementos que componen su *pentad*, y que podrían ofrecer una explicación dotada de sentido a cualquier narración. Debido a esto, la teoría dramatúrgica de la acción del sujeto bebe directamente del trabajo realizado por este autor, y termina desembocando en la propuesta sobre la agencia que lleva a cabo Velleman. En ambos casos, la inteligibilidad y el simbolismo que esta conlleva es una parte fundamental de la acción.

5.3.1 LA IMPLICACIÓN Y LOS MOTIVOS EN BURKE

Es posible apreciar que existen cierto tipo de elementos (como una improvisación teatral, un juego de simulación, un ritual o incluso el mundo virtual) que son útiles para examinar un supuesto determinado. Dichos elementos facilitan tanto al observador como al actor la tarea de conferir a la acción cierto simbolismo que logra que se produzca un entendimiento mutuo.

Es el caso del *pentad* que Kenneth Burke creó como herramienta para analizar la poesía o la literatura, más que la escena en sí. De hecho, si el *interaccionismo simbólico* desembocó en una analogía entre la manera en la que actuaba un actor de teatro y la que tenía el sujeto de comportarse en su vida cotidiana fue debido, en gran parte, a que autores como Kenneth Burke proporcionaron una hipótesis que se basaba en el análisis de elementos que otorgaban sentido a la narración de las acciones que llevaba a cabo el agente.

Aunque es cierto que la propuesta de Burke iba encaminada hacia la literatura, al menos desde la perspectiva que ofrece el *interaccionismo simbólico*, esta no debería ser considerada desde un punto de vista hermenéutico, sino como una teoría del significado. Además, el propio Burke concebía su técnica, a la que denominó *dramatism*, como un método de análisis –y una crítica a la terminología funcionalista– destinado a mostrar que el mejor camino para estudiar las relaciones y los motivos que las personas tenían para actuar pasaba por la investigación metodológica –a través de ciclos o agrupaciones de términos y sus funciones. Por ello, Burke centró su investigación sobre el vocabulario que las personas empleaban para dar sentido a los eventos en los que actuaban. De este modo, los símbolos adquirieron un papel relevante al convertirse en una herramienta que se utilizaba para formular la experiencia del sujeto. Es decir, estos pasaron a ser esenciales al asignar un marco de acción a los eventos. Así, se podría afirmar que los símbolos suscitaban el significado de un supuesto al que se aplicaban tanto acciones como estrategias.

Para Burke, las sociedades se establecen alrededor de un conjunto de símbolos que unifican una experiencia común y que requieren de una similitud simbólica —lo que a su vez conlleva unos significados comunes. Por ello, también se podría contemplar la interacción como un conjunto de atributos que otorgan símbolos y componen el supuesto en el que las personas actúan. Burke razonó que no era posible separar la acción del lenguaje, porque la situación en la que el sujeto actuaba se definía y se entendía gracias a conceptos que eran asequibles para el propio actor. En otras palabras, cuando el actor se vale del lenguaje, este también adquiere el propósito de situarse a sí mismo de acuerdo con el contexto en el que se halla, con la intención de interactuar con los demás gracias al estilo y la forma en la que elige expresarse. Por un lado, el lenguaje también obliga al espectador a ofrecer una respuesta a la actuación que contempla; y, por otro, a los actores a definir y a redefinir sus contextos. Así, el lenguaje debe entenderse por lo que hace —por cómo afecta al supuesto, al público y a los actores. El lado cognitivo del lenguaje se encuentra en la gramática: esta es el sistema del que se sirve para especificar el contexto.

En esta misma línea, el *pentad* de Burke podría ser considerado como un sistema universal que aspira a dar sentido a la realidad del agente. Con el *pentad*, Burke se posicionó en contra de los estructuralistas —que otorgaban un único significado al comportamiento y al pensamiento— al afirmar que no existía una única interpretación o estructura.

Esta posición dinámica y dialéctica se originaba debido a la existencia de múltiples significados que daban paso a conflictos y a perspectivas contrarias que, a su vez, provocan una transformación en el sujeto. Como ya se indicó en capítulos anteriores, el *pentad* está compuesto, como su nombre indica, por cinco formas básicas que debería contener cualquier narración: acción, propósito, agente, agencia y escena. Es decir, estas se encuentran necesariamente implicadas en el proceso que un sujeto lleva a cabo cuando trata de describir un supuesto. Es, por lo tanto, un dispositivo de análisis que consta de cinco puntos y preguntas claves:



- Acción → ¿Qué ha ocurrido?
- Propósito → ¿Por qué se llevó a cabo?
- Agente → ¿Quién ha realizado la acción?
- Agencia → ¿Cómo se llevó a cabo?
- Escena → ¿Cuál es el contexto en el que ha ocurrido?

Todos estos elementos se interrelacionan entre sí mediante lo que Burke denomina *ratios*. Estos son el resultado de estructuras simbólicas que operan de forma causal (por lo general de manera inconsciente) dentro de una situación que funciona como marco de acción para las personas que participan en esta. Por ello, si el simbolismo varía, se transforma también el marco de actuación. La relación que se da entre los símbolos no es lineal, sino discursiva y presentacional –ya que un cambio en algún ratio suele provocar un cambio en al menos otro de ellos. Los ratios que unen los elementos que ocupan estas cinco puntas del pentagrama se ven afectados por las *tres miradas* de manera directa. Esto es así porque cada uno de ellos necesita relacionarse con los demás para estar completos, siendo posible distinguirlos al observarlos de forma holística. Además, dichos ratios recurren, modifican y activan a las pautas de actuación –a través del *embodied, embedded y engagement*– que conducen a la implicación del sujeto en la acción (*enact*) que tiene que llevar a cabo en un supuesto. Así, la inteligibilidad es inherente al análisis de los marcos de actuación que ofrece el *pentad*.

Entender tales marcos es comprender su estructura –la gramática de los motivos que los explican. Burke concede a los *motivos* una relevancia especial en su propuesta, ya que estos son los que hacen que la acción pueda comprenderse. Los concibe, no como fuente de comportamiento, sino como una herramienta que utilizan las personas para crear acciones que sean inteligibles para ellas y para los demás. Es decir, los *motivos* son los que logran que en los supuestos exista un

entendimiento común que facilite la interacción entre los distintos agentes que participen en estos de un modo que tenga sentido. De acuerdo con esto, un *motivo* sería un dispositivo lingüístico de entendimiento. Un concepto a través del cual el observador –e incluso el mismo sujeto que realiza la acción– sería capaz de explicar y de entender una situación. Por ello, lo que Burke llamó *la gramática de los motivos* no sería solo un patrón creado para describir eventos, sino que además constituiría una parte importante del pensamiento simbólico, que es la que se encargaría de dar forma a la experiencia. Con lo que sería un error contemplar las pautas de actuación que se producen en la ficción (en la simulación o en los mundos virtuales) como un mero reflejo de lo que sucede en la realidad, ya que estas también participan en la creación de dicha realidad cuando pasan a formar parte de la experiencia del sujeto.

Tener un *motivo* por el que actuar, para Burke, es mucho más que tener una razón para hacerlo. Los motivos son los que le otorgan sentido a las acciones. Es por ello que la interrelación que producen los *ratios* entre los elementos del *pentad* proporciona los *motivos* (y no las razones para actuar) que una persona tiene para llevar a cabo una acción. Tales *motivos* –o el hecho de *dar sentido*– conecta de manera directa con las emociones que experimenta el sujeto cuando se dispone a actuar, ya que estas son las que impulsan a la persona a comportarse de una manera concreta – siempre dentro de la coherencia y de la inteligibilidad que para esta posee la acción.

5.3.2 EL PROCESO DRAMÁTICO-EMOCIONAL

The phenomenon here is a powerful and widespread one: imagining a narrative of oneself feeling an emotion –a narrative in which it is said that one has an emotion fitting a description– produces some of the same effects as an emotion fitting the description would have, were it psychologically possible. One tells a story to oneself in which one is described in terms of that emotion and one's actions explained in terms of it, and in reacting to this story one feels something in imagination –a combination of imagined physical sensations, attributed motives, and impulses to

act– which one then attributes to one’s real self rather than just imagining it of one’s fictional counterpart (Morton, 2013b: 507).

Existe una tendencia a pensar que las emociones impulsan a hacer determinadas acciones –incluso las que se experimentan a través de la imaginación. Debido a esto, cuando una persona siente la emoción de la ira, para ella podría tener sentido arremeter violentamente contra el objeto que la ha provocado. En muchas ocasiones, las emociones son capaces de conferir cierta coherencia a la acción de un sujeto, que un observador que desconozca el estado emocional del actor no sea capaz de entender. Como es el caso de una persona que, habiendo vivido en soledad toda su vida, rompe a llorar al contemplar la felicidad que muestra una pareja. Es evidente que otro individuo que desconozca su historia personal no llegará a comprender el proceso emocional que le ha hecho reaccionar de esa manera.

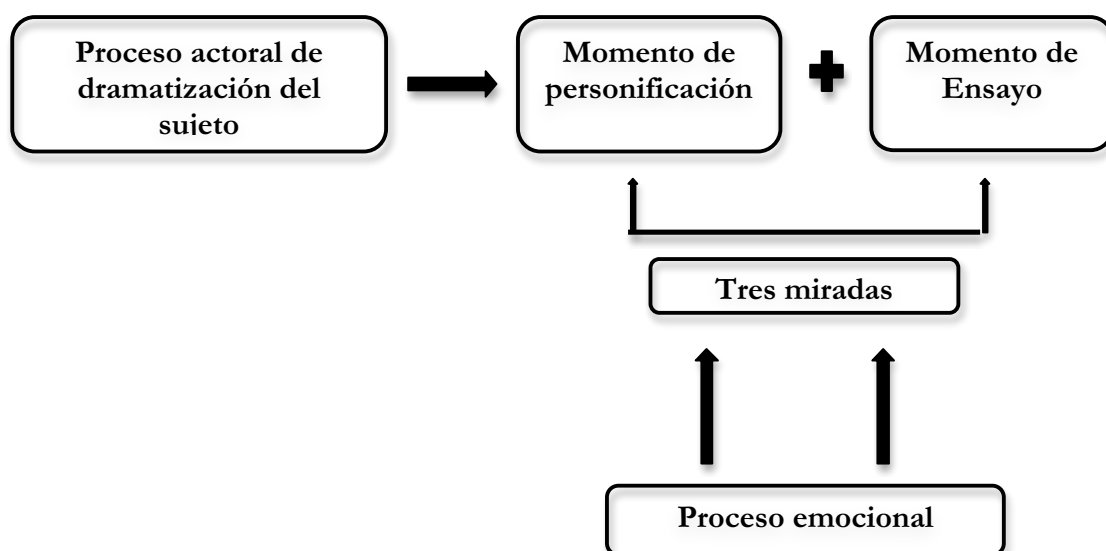
Otra forma de reaccionar ante la emoción, como afirma Adam Morton, se produce a través de la imaginación del sujeto. La que le impulsa a efectuar acciones específicas (en la realidad o en la ficción) como consecuencia lógica de su estado emocional. Partiendo de esto, se podría inferir que acción y emoción deben estar interrelacionadas de algún modo. Lo que daría paso a la siguiente pregunta: ¿Qué relación existen entre ellas?

Si se contempla la emoción como un proceso¹⁵¹ –al igual que la acción–, es sencillo percibir que, en numerosas ocasiones, ambos se encuentran

¹⁵¹ Son muchos los autores que diferencian la emoción de los sentimientos o de los estados de ánimo. Por ejemplo, Peter Goldie estudió la *emoción narrativa* concibiéndola no como un simple sentimiento, sino como una narración que abarca una serie de experiencias emocionales que se continúan a lo largo del tiempo. Goldie describe la emoción como un estado complejo, relativamente más duradero que un episodio emocional que predispone al sujeto a actuar de una manera concreta. Estas son episódicas, dinámicas y estructuradas en cuanto a que forman parte de una narración –que a su vez es una secuencia de acciones, pensamientos y sentimientos en los que la emoción misma se encuentra inserta. Al afirmar que una emoción sería un proceso, se da por hecho que esta involucra diversos elementos: percepciones, pensamientos, sentimientos y cambios corporales, entre otros (Goldie, 2002: 12).

Uno de los grandes problemas que poseen las teorías de la emoción, señala Goldie, es que tienden a confundir los elementos que la componen con la emoción en sí misma;

interconectados; pero también que uno podría influir en el resultado del otro. Por ejemplo, padecer tristeza podría conducir a una persona a negarse a asistir a una fiesta –por lo que la emoción desembocaría en una inacción, en este caso. Sin embargo, esto no respondería a la pregunta que se plantea de qué forma el *proceso emocional* podría afectar al *proceso actoral-agencial*.



En el *proceso dramatización del sujeto*, que defiende este trabajo, es posible apreciar que las *tres miradas* provocan que el agente adquiera-modifique (en el *Momento de personificación*) y active (en el *Momento de ensayo*) las pautas de actuación necesarias para actuar en un supuesto particular. Esto denota la gran influencia que ejercen las *tres miradas* (*embodied, embedded y engagement*) en la propia acción, a la que el individuo dota de inteligibilidad al implicarse por completo en el proceso actoral

cuando no debería ser muy difícil distinguir entre la emoción y su respuesta emocional (o cualquiera de sus otros elementos) –es decir, entre el amor que puede experimentar alguien hacia su pareja y el dolor de muelas que esta misma persona podría padecer. Así, al entender la emoción como un proceso, es lógico pensar que el sentimiento forma parte de este –al igual que el impulso que lo activa o la acción que podría provocar. Para acceder a una información más detallada sobre esta discusión, véase: Sousa, R. (2014) “Emotion”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Edward N. Zalta (ed.), <<http://plato.stanford.edu/archives/spr2014/entries/emotion/>>.

Como analizar la emoción sería una tarea demasiado extensa y compleja como para poder aboarla con la atención que se merece en un solo epígrafe, cuando en este trabajo se aluda a la emoción se entenderá que se está haciendo referencia a un proceso emocional complejo y no a un simple sentimiento.

(*enact*). De acuerdo con esto, cuando el proceso emocional converge con el actoral, lo que sucede es que este es capaz de modificar el sentido que tiene la acción para el agente. Es decir, la emoción actuaría directamente sobre la inteligibilidad de la acción, hasta tal punto que podría llegar a alterarla.

De este modo, la emoción actuaría sobre las *tres miradas* y, además, intervendría en la acción del agente. Esto se debe a que cuando el sujeto efectúa las *tres miradas* lo hace de una forma que se encuentra estrechamente relacionada con el proceso emocional que experimenta en ese lapso de tiempo. Es decir, una persona estaría condicionada por la emoción que tiene en ese instante tanto cuando esta *dirige su mirada* hacia su propia experiencia en busca de pautas de actuación como cuando interactúa y también adecúa sus acciones a las prácticas del supuesto en el que se encuentra (al realizar las *tres miradas*). Para esta, el hallarse en un estado emocional concreto concedería a sus acciones un sentido; mientras que para los demás que la observan, sus actos podrían ser ininteligibles. Así, se podría afirmar que la acción está dotada de cierta significación contingente que la emoción es capaz de transformar.

Tomemos como ejemplo a alguien que participa en una competición de tenis y que, aunque tenga la intención de ganar, va perdiendo el partido. Debido a esto, esta persona se desmoraliza durante uno de los descansos del partido y comienza a pensar que lo mejor es dejarse ganar y terminar cuanto antes. Pero al volver a pista se da cuenta de que alguien muy querido para él está allí (ha venido inesperadamente). Eso hace que cambie su emoción y su decisión: ahora quiere/necesita ganar el partido para esa persona especial, y esto hace que comience a jugar mejor y a marcar puntos. En esta historia, el público sería capaz de percibir el cambio que se produce en el jugador, pero no de entender los motivos que lo han causado (ya que los espectadores solo contemplan sus acciones). Lo que sí parece evidente, es que la emoción estaría modificando las acciones del tenista de manera significativa.

Desde esta perspectiva, es innegable afirmar que la inteligibilidad de la acción, al menos en algunas ocasiones, se ve seriamente afectada por la emoción. Las *tres miradas* desempeñan un papel conductor entre la emoción y la acción, al permitir que se produzca cierta influencia de una sobre la otra. Este proceso, que podría ser denominado *dramático-emocional*, es similar a la propuesta que David Velleman realiza al afirmar que una narración estaría dotada de sentido cuando a esta se le concede un cierre emocional –y no únicamente uno causal-psicológico.¹⁵² Como consecuencia, la narración sería inteligible no solo porque el observador –o incluso el mismo agente– le adjudica cierta coherencia al enlazar los acontecimientos –persiguiendo un cierre emocional–, sino que también es importante apreciar que la emoción va concediendo sentido a cada evento, hasta terminar desencadenando un cierre inteligible de la historia en cuestión. Así, el hecho de que la estatua de Mitis acabe con la vida de su asesino otorga un cierre emocional coherente a dicha narración, pero además la emoción que se desencadena afectaría a cada uno de los acontecimientos relatados al actuar directamente sobre su significado.

La emoción en sí, desordenada y caótica, no vale nada. Lo importante en la emoción es su significado. No podemos hablar de emoción sin razón o, a la inversa, de razón sin emoción: una es el caos; la otra, matemática pura (Boal, 2002: 117).

El *proceso dramático-emocional* no tiene lugar sólo en el sujeto que actúa en contextos sociales, ya que también es posible contemplarlo sobre los escenarios en los que el actor interpreta su papel. Es pertinente destacar este ejemplo, no solo en relación a la analogía que llevan a cabo la mayoría de los autores citados en este trabajo, sino también debido al desdoblamiento que es capaz de realizar el actor cuando interpreta a un personaje. La persona que representa un rol debe mantener un equilibrio entre las emociones y las acciones de este y las suyas propias. Sin

¹⁵² En esta misma línea, Peter Goldie asevera que las vidas de las personas están constituidas por una secuencia de acciones, eventos, pensamientos y sentimientos relacionados que se encuentran insertos en una estructura narrativa mayor. Es por ello por lo que considera que es necesario percibir el episodio emocional como parte de un todo más amplio, que es capaz de motivar acciones (Goldie, 2002: 87). Así, la noción de estructura narrativa sería la que otorgaría cierto sentido a la experiencia emocional, al unir los elementos individuales que la conforman (Goldie, 2002: 4).

embargo, si alguien interpreta a Napoleón avistando el final de la batalla de Austerlitz, este podría experimentar emociones contrapuestas: las suyas (repulsión ante la violencia) y las de Napoleón (satisfacción ante la victoria). La cuestión que surge aquí es: ¿Cómo se las ingenia el actor para mostrar y actuar de acuerdo con las emociones del personaje y no según las suyas?

El sujeto que actúa a través de un personaje, basándose en sus propias vivencias, no puede permitir que sus emociones le conduzcan a actuar de una manera incoherente al dramatizar el rol –como sería el caso de que Napoleón se indignara al contemplar la violencia que la batalla pudo desencadenar. Para evitar esto, lo que el actor necesita es *centrar su atención* únicamente en las emociones de su personaje, sus motivos para actuar y las acciones que serían coherentes que realizara este. Así, el sujeto será capaz de dejar en un segundo plano sus propias emociones y logrará actuar mediante su personaje logrando una implicación total.

Making sense is even less likely to occupy the attention of an autonomous agent, whose explicit thinking must be done in full view of the audience consisting in himself. What would usually be most intelligible for him to do, in the eyes of that audience, is to pay undivided attention to the world around him, without worrying about what would be most intelligible. Paying attention to making sense would therefore be self-defeating, since it wouldn't make sense to him (Velleman, 2009: 24).

La forma en la que Erving Goffman contempla la emoción, en la correspondencia que realiza entre el actor dramático y el sujeto, está focalizada en la interacción. Este, considera que cuando una persona actúa en un supuesto, experimenta distintas emociones que ponen de manifiesto los vínculos que se producen entre ella y los demás. Así, aunque el intérprete represente a un personaje –de acuerdo con la escena en la que este se halle y lo que se espera socialmente de él– es posible que durante su interacción, se tenga que enfrentar a situaciones inesperadas que den paso a ciertos conflictos. Con lo que, para resolverlos, el actor

deberá reaccionar desde su personaje –y no desde sí mismo– *dirigiendo su atención* a las emociones que le impulsan a actuar.¹⁵³

Suele resultar intuitivo pensar que la atención es necesaria cuando el sujeto, de forma voluntaria, pone todos sus sentidos en un asunto específico. Sin embargo, no resulta así cuando este tiene que prestar su atención a la ejecución de los actos que realiza voluntariamente, ya que no todos ellos podrían demandar la misma necesidad de atención. Tanto en el primer caso –que es de acceso fenomenológico– como en el segundo –que se refiere a la adquisición de conocimiento mediante la acción–, la atención parece ser una práctica que el sujeto lleva a cabo. Por ejemplo, si una persona tiene un ataque de pánico al actuar mediante su rol, sería esta experiencia la que le proporcionaría un conocimiento práctico sobre este hecho, al igual que sobre sí misma. Debido a esto, la activación de la atención por parte del sujeto parece indispensable para actuar.¹⁵⁴

La manera en la que el actor-agente utiliza su atención en el *proceso dramático-emocional* no es sólo fenomenológica –la cuál le puede facilitar su implicación en la acción al depositar todos sus sentidos sobre, por ejemplo, una emoción concreta. La atención también le aporta cierto tipo de conocimiento sobre sí mismo que le

¹⁵³ In fact, investing attention in our consciousness of thinking rather than in the thinking itself would tend to interfere with our ability to act accordingly. If an improvisational actor focused his mind on a thespian syllogism beginning with an inventory of his character's attitudes and concluding with a judgment of what it would make sense for the character to do, he would be so distracted as to fall out of character. His attention must rather be focused on the words and actions of the other characters, and the idea for his next improvisational move must come to mind without mindful calculation. Even so, it must be calculated to make sense (Velleman, 2009: 23 - 24).

¹⁵⁴ En el campo de la psicología del desarrollo se han llevado a cabo algunos experimentos que han demostrado que existe un vínculo entre diversas actividades relacionadas con la atención y ciertas capacidades que el sujeto necesita para la comprensión de sus estados mentales. Los resultados de tales experimentos se han observado durante la interacción de varios agentes. Uno de los puntos conflictivos de esta hipótesis se da en la atención compartida que aparece en el desarrollo del sujeto durante su infancia. La atención conjunta implica una especie de reconocimiento que es recíproco entre agentes y, además, el reconocimiento de la propia persona como tal. Por lo que la atención proporcionaría al sujeto una especie de apertura a un conocimiento común. Para acceder a un análisis más extenso sobre el tema, véase: Mole, C. (2013) "Attention", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Edward N. Zalta (ed.). URL = <<http://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/attention/>>.

transforma como agente. Es decir, cuando una persona sitúa su atención sobre la emoción de un rol, lo que esta experimenta al actuar le conducirá a modificar su identidad como sujeto. De este modo, el agente emplea su atención en dos sentidos: 1) en el que moviliza lo cognitivo al focalizar su atención sobre una emoción concreta; y 2) en el que existe una parte reflexiva que conlleva un reconocimiento.

155

Aunque Goffman da por supuesto que todos los individuos que participan en una escena actúan identificándose de manera emocional con los demás, no ofrece ninguna explicación que justifique que esto sea así. Para él, las emociones surgen del intercambio que se produce entre todos los actores, como una forma de sostener ciertas situaciones sociales. Las emociones que se originan de las interacciones que el sujeto lleva a cabo en su vida cotidiana, no solo se producen con respecto a lo que los demás esperan de él, sino que también influye en esto el marco cultural y social en el que todos los actores se desenvuelven —que conlleva ciertas prácticas que hacen coherente que los individuos muestren sus emociones y actúen de una manera específica. La emoción también se adecúa a las normas de actuación que ofrece un contexto, al igual que lo hace la acción. La necesidad que tiene la persona de regular sus emociones y al mismo tiempo de mostrarlas de una manera coherente, hace evidente que las experiencias emocionales están dotadas de cierta significación, normas, valores y creencias que le conceden sentido al modo en el que el sujeto actúa en contextos sociales.

Esta forma en la que procede el actor dramático no difiere tanto de la que utiliza el agente cuando actúa en ciertos supuestos. Por ejemplo, es usual que un individuo se debata entre dos emociones contrapuesta cuando necesita relacionarse con una persona a las que cree que debe respeto debido al contexto en el que interactúa con esta —como puede ser la figura de un superior en el trabajo—, pero que, por otro lado, no le cae bien. En este caso, el agente tendrá que elegir entre

¹⁵⁵ Esta propuesta podría ser objeto de debate y, desde luego, exige un mayor análisis que el que se lleva a cabo en este trabajo. Sin embargo, al no ser el tema central de la tesis, no es posible abordarla con la profundidad que merece.

mostrar una de las dos emociones (aversión o amabilidad), y optar por *prestar atención* a solo una de ellas –la que más coherente sea para él en el supuesto en el que se desenvuelve. No obstante, esto no quiere decir que la otra emoción desaparezca (ni en el caso del actor ni en del agente), o que el sujeto no sea capaz de fluctuar entre ambas emociones según sea lo más inteligible para él. Al intervenir en el significado de la acción, la emoción condiciona, en cierta medida, lo que el individuo considera que es lo más apropiado hacer según el rol que desempeñe y el supuesto en el que se encuentre.

5.4. La dramatización del sujeto a través de las *tres miradas*

El agente actúa de manera similar al actor de teatro porque necesita dramatizarse a sí mismo en ciertos contextos, en los que es observado o en los que sus acciones se encuentran impulsadas o condicionadas por ciertas prácticas sociales. Para actuar, este recurre a las pautas de actuación que ha adquirido a lo largo de su vida y ha acumulado en su experiencia. Dichas pautas le sirven de guía para tener una noción básica de cómo debe comportarse cuando necesita actuar en un entorno específico. La elección de estas depende del rol que precisa mostrar en un supuesto particular. Sin embargo, si el sujeto no dispusiera de ellas con antelación o las pautas que tuviera no fueran las apropiadas, este podría adquirirlas o modificarlas según vaya interactuando en el supuesto en el que se encuentre.

El *proceso actoral de dramatización del agente* no se debe considerar desde una perspectiva determinista, ya que el actor es capaz de modificar sus elementos para adaptar sus acciones al supuesto en el que se halle. Esto ocurre gracias a lo que en este trabajo se ha denominado las *tres miradas* (*embodied, embedded y engagement*), que son las que facilitan que el sujeto logre implicarse por completo con la acción que va a llevar a cabo (*enact*). Esta implicación también consta de dos momentos que van interconectados y se influyen mutuamente –por lo que no se suceden en el tiempo, sino que ocurren a la vez (al igual que las *tres miradas*). Estos son el *momento de personificación*, en el que el agente obtiene y modifica las pautas de actuación que

necesita para actuar, de acuerdo con su rol y con el supuesto en el que se encuentre; y el *momento de ensayo*, en el que se activan tales pautas cuando el sujeto comienza a actuar. Este proceso actoral está dotado holísticamente de sentido, que es lo que mueve al agente a actuar.

El objetivo fundamental que agente persigue en todo momento es actuar de un modo que tenga sentido. Es por ello que sus acciones encuentran su inteligibilidad en el mismo instante en el que se producen, ya que el sujeto las lleva a cabo precisamente porque es lo que tiene sentido para él hacer. Las *tres miradas* ejercen un papel esencial en este punto, al ser las que proporcionan lo necesario al sujeto para llevar a cabo su acción. Sin embargo, el *proceso emotivo* es capaz de influir en estas, hasta tal punto de llegar a condicionarlas o a transformarlas de alguna manera. Esto repercute de forma directa en las acciones del individuo y, además, da como resultado un *proceso dramático-emocional*. Es por ello que las emociones que experimenta el sujeto intervienen sobre su acción –sin llegar a determinarla– y alteran su significado. El problema aquí es que la inteligibilidad que muestran tales acciones no siempre es compartida por todos los participantes u observadores que se hallan en el supuesto, ya que en algunas ocasiones estas solo tiene sentido para el propio sujeto, que ve alterada su perspectiva sobre el mundo por la emoción que padece.

El agente persigue alcanzar la inteligibilidad con sus acciones porque es lo que tiene sentido para él. Es por ello que cuando este se debate entre emociones contrapuestas (las que debería mostrar y las que experimenta en realidad), este necesita focalizar su *atención* en una de ellas para que su actuación no sea contradictoria ni carezca de sentido. Es posible observar este tipo de prácticas sobre todo cuando el sujeto se encuentra realizando una simulación o interactuando en un mundo virtual a través de su avatar. En este tipo de casos es común que las personas que interactúan con el personaje que el actor dramatiza esperen que este se comporte de una forma particular que no siempre tiene sentido para el sujeto que maneja el rol. Esto es así, por ejemplo, cuando una persona comienza a interactuar con su avatar por primera vez en un mundo virtual específico. Dicho individuo no

tiene por qué conocer las reglas del juego o la forma en la que se espera que actúe, por lo que es muy posible que las emociones que padece como actor y las que experimenta como personaje difieran en algunas ocasiones. Como consecuencia, el agente tendría que tomar una decisión de cómo actuar en ese entorno (modificando y adquiriendo nuevas pautas de actuación), y *dirigir toda su atención* a una de las dos emociones. De este modo, daría igual que el sujeto actuara en un supuesto real o ficticio (*agencia aumentada*), ya que serían las *tres miradas* las que en ambos casos le guiarían y le facilitarían dar sentido a sus acciones. Por todo esto, resulta intuitivo pensar que el *proceso de dramatización de la acción* que realiza el sujeto funcionaría del mismo modo en la realidad o en la ficción, ofreciendo como resultado un sujeto que se dramatiza cuando necesita actuar.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Alcayde y Vilar, Francisco. *Las emociones*. Madrid: Sucesores de Rivadeneyra, 1922.
- Anscombe, G.E.M. *Intención*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós. 1991.
- Aristotle, *Aristotle's Poetics*, trans. S. H. Butcher, ed. Francis Fergusson. New York: Hill & Wang, 1961.
- Aron, R. *Progress and disillusion*. Australia: Pelican books, 1968.
- Artaud, Antonin, *The Theatre and Its Double*, trans. Mary Caroline Richards. New York: Grove Press, 1958.
- Alexander, J.C. "Cultural Pragmatics: Social Performance Between Ritual and Strategy". In *Sociological Theory*, Volume 22, Issue 4, pages 527–573, 2004.
- Alexander, J.C.; Jason, Giesen; Mast, L. (editors). *Social performance. Symbolic action, cultural pragmatics, and ritual*. Cambridge University Press, 2006.
- Bassols, Alejandro Tomasini. *Estudios sobre filosofías de Wittgenstein*. México: Plaza y Valdés, 2003.
- Begué, Marie-France. *Paul Ricoeur: La poética del sí mismo*. Buenos Aires: Biblos, 2003.
- Blumer, H., *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. California/London: University of California Press, 1969.
- Boal, Augusto. *Juegos para actores y no actores*. Barcelona: Alba, 2002.
- Bogdan, J. Radu. *Interpreting Minds*. Cambridge, Massachussetts: MIT Press, 1997.

_____, “Mental Attitudes and Common Sense Psychology: The Case Against Elimination”. In *Noûs*, Vol. 22, N° 3, pp. 369-398, 1998.

_____, *Minding minds*. Cambridge, Massachussetts: MIT Press, 2000.

_____, “Developing mental abilities by representing intentionality”. In *Synthese* 129: 233–258, 200. Netherlands: Kluwer Academic Publishers, 2001.

_____, “Pretending as Imaginative Rehearsal for Cultural Conformity”. In *Journal of Cognition and Culture* 5, 1-2. Leiden, 2005.

- Bourdieu, Pierre. *El sentido práctico*. Madrid: Taurus, 1991.

- Bratman, E. Michael. *Intention, plans, and Practical Reason*. USA: Harvard, 1987.

_____, “Shared Cooperative Activity”, *The Philosophical Review* 101, pp. 327 -341, 1992.

_____, “Shared Intention”, *Ethics* 104, pp. 97–113, 1993.

_____, *Faces of Intention*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

_____, “Intention, Practical Rationality, and Self-Governance”. In *Ethics* 119, pp. 411 – 443, 2009.

_____, *Shared Agency. A planning theory of acting together*. New York: Oxford University Press, 2014.

- Brecht, Bertolt. *Escritos sobre teatro*. Barcelona: Alba, 2004.

- Brook, Peter. *La puerta abierta. Reflexiones sobre la interpretación y el teatro*. Barcelona: Alba, 2004.

_____, *El espacio vacío*. Barcelona: De Bolsillo, 2006.

- Bruner, Jerome. “Juego, pensamiento y lenguaje”. En *Revista Perspectivas*. Unesco, 57, vol. XVI, nº 1, 1986.

_____, *Realidad mental y un mundos posibles*. Barcelona: Gedisa, 2001.

_____, *La fábrica de historias. Derechos, literatura, vida*. México: FCE, 2003.

- Burke, Kenneth. *Permanence and Change: An Anatomy of Purpose*. New York: New Republic Inc., 1935.

_____, *The Philosophy of Literary Form. Studies in symbolic action*. Louisiana: Louisiana State University Press, 1941.

_____, *A Grammar of Motives*. Berkeley: University of California Press, 1969a.

_____, *A Rhetoric of Motives*. Berkeley: University of California Press, 1969b.

_____, *On human nature. A Gathering While Everything Flows, 1967–1984*. Edited by William H. Rueckert and Angelo Bonadonna Arranged, and Annotated by William H. Rueckert. Berkeley: University of California Press, 2003.

- Calhoun, C.; Solomon, R.C. *¿Qué es una emoción? Lecturas clásicas de psicología filosófica*. México: Fondo de cultura económica, 1989.

- Carruthers, Peter. “Creative action in mind”. In *Philosophical Psychology*, N° 24:4, 2011: 437-461.

_____, “Action-Awareness and the Active Mind”. In *Philosophical Papers*, vol. 38, N° 2, 2009: 133-156.

- Charon, J.M. *Symbolic Interactionism: An Introduction, an interpretation, an integration*. Michigan University: Prentice Hall, 1985.

- Chejov, Michael. *Sobre la técnica de la actuación*. Barcelona: Alba, 2002.

_____, *Lecciones para el actor profesional*. Barcelona: Alba, 2006.

- Clark, Andy; David J. Chalmers. “The extended mind”. In *Analysis*, 58: 7-19, 1998.

- Cooley, C.H. *Human Nature and the Social Order*. New York: Scribner’s, 1902.

- Coplan, Amy; Goldie, Peter (edit.). *Empathy. Philosophical and psychological perspectives*. Oxford: Oxford university press, 2011.

- Davidson, Donald. *Essays on Actions and Events*, Oxford: Oxford University Press, 1980.

_____, “Thought and Talk”. In *Inquiries into Truth and Interpretation*. Oxford: Clarendon Press, 155 - 170, 1984.

- De Jaegher, H.; Froese, T. “On the Role of Social Interaction in Individual Agency”. In *Adaptive Behavior*. October, 17: 444 - 460, 2009.

- Durkheim, Emile. *Las formas elementales de la vida religiosa*. Buenos Aires: Schapire, 1968.

_____, *Las reglas del método sociológico*. México: Fondo de cultura económica de México, 2001.

_____, *Sociology and philosophy*. USA & Canada: Routledge, 2009.

- Enç, Berent. *How we act. Causes, reason, and intentions*. New York: Oxford University Press, 2003.

- Foster, E. M. *Aspects of the novel*, London: Pelican Books, 1962.

- Frankfurt, Harry G. "The Problem of Action". In *American Philosophical Quarterly*, 15: 157–62, 1978; reprinted in Mele 1997.

_____, *La importancia de lo que nos preocupa*. Buenos Aires: Katz, 2006.

- Freud, Sigmund. *El poeta y los sueños*. En *Obras Completas. Tomo IV*, pp. 1343 - 1348. Madrid: Biblioteca Nueva, 1908.

- Giddens, Anthony. *Social theory and modern sociology*. California: Stanford university press, 1987.

- Gilbert, Margaret. *Sociality and Responsibility: New Essays in Plural Subject Theory*. UK: Rowman & Littlefield Publishers, 2000.

_____, *Intentional acts and institutional facts. Essays on John Searle's social ontology*. Edited by Savas L. Tsohatzidis. Netherlands: Springer, 2007.

_____, *Joint Commitment: How We Make the Social World*. New York: Oxford University Press, 2014.

- Goffman, Erving. *The presentation of self in everyday life*. Edimburgh: University of Edimburgh, 1956. Traducida al castellano como *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, por Hildegard B. Torres Perrén y Flora Setaro. En Buenos Aires: Amorrortu, 1959.

_____, *Behavior in public places. Notes of social organization of gatherings*. New York: The free press, 1966.

_____, *Interaction ritual. Essays on face to face behavior*. New York: Pantheon books, 1967.

_____, *Strategic interaction*. Philadelphia: University of Pennsylvania press, 1971.

_____, *An essay of the organization of the experience. Frame Analysis*. Boston: Northeastern university press, 1974.

- Goldie, Peter. *Emotion. A philosophical exploration*. New york: Oxford University Press, 2002.

_____, *On personality. Thinking in action*. London & New York: Routledge, 2004.

_____, *The mess inside. Narrative, emotion and the mind*. New york: Oxford University Press, 2012.

- Gómez García, Manuel. *Diccionario Akal de teatro*. Madrid, Ediciones Akal, 2007.

- Grotowski, Jerzy *Hacia un teatro pobre*. Madrid: Siglo XXI, 2009.

- Harris, P. L. "Understanding Pretense". In *Lewis and Mitchell*, 1994, pp. 235–59.

_____, *The Work of the Imagination*, Oxford: Blackwell, 2000.

- Heal, Jean. *Mind, reason and imagination*. Camdridge (UK): Cambridge University Press, 2003.

- Hutto, D. "Narrative and understanding persons". In *Royal Institute of Philosophy Supplements*, 60 (May), 1-16, 2007.

- Hutto, D. y Myin, E. *Radical Enactivism: Basic Minds Without Content*. MIT: MIT Press, 2012.

- James, William *The principles of psychology*. Vol. 2. Nueva York: Cosimo, 2007.

- Layton, William. *¿Por qué? Trampolín del actor*. Madrid: Fundamentos, 1990.

- Leslie, A. "Pretense and Representation: The Origins of "Theory of Mind"". In *Psychological Review*, 1987, 94 (4): 412–26.

- _____, "Pretending and Believing: Issues in the Theory of ToMM". In *Cognition*, 1994, 50 (1–3): 211–38.

- Margolis, J.; Krausz, M; Burian, R. *Rationality, relativism and the human sciences*. Dordrecht, Boston, Lancaster: Martinus Nijhoff publishers, 1986.

- MacIntyre, Alasdair. "The Intelligibility of Action". In *Rationality, Relativism and the Human Sciences*, ed. J. Margolis, M. Krausz, and R. M. Burian, Dordrecht: Martinus Nijhoff, 1986, 63–80.

- McCune, L. & J. Agayoff. "Pretending as representation". In Mitchell, R. (ed.), *Pretending and imagination in animals and children*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

- Mead, George. *Mind, Self, & Society. From the standpoint of a social behavior*. Chicago/London: University of Chicago Press, 1934/1967. Traducida al castellano como *Espíritu, persona y sociedad*, por Florial Mazía. En Buenos Aires: Paidós, 1990.

_____, *The individual and the social self*. Chicago/London: University of Chicago Press, 1982.

- Melden, A. I. *Free Action*. London: Routledge y Kegan Paul, 1961.

- Morton, Adam. *The importance of being understood. Folk psychology as ethics*. USA & Canada: Routledge, 2003.

_____, "Accomplishing Accomplishment". In *Acta Anal* 27: 1–8, 2012.

_____, *Emotion and imagination*. Cambridge (UK): Polity Press, 2013a.

_____, "Imaginary emotions". In *The monist*, 96, 4, pp. 505 – 516, 2013b.

- Moya, Carlos J. *The philosophy of action. An introduction*. Cambridge (UK): Polity Press, 1990.

- Murcia, Alberto. "Propuestas recientes sobre acción, intención y agencia compartida". In *Revista Internacional de Sociología*, vol. 73 (2), mayo-agosto, 2015.

- Nichols, S.; S. Stich. *Mindreading: An Integrated Account of Pretense, Self-awareness and Understanding Other Minds*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

- Nichols, S. (Ed.). *The Architecture of the imagination. New Essays on Pretence, Possibility, and Fiction*. New York: Oxford University Press, 2006.

- Overington, Michael A. "Kenneth Burke and the method of dramatism". In *Theory and Society*, vol. 4, pp. 131-156, Amsterdam (Netherlands): Scientific Publishing Company, 1997.

- Park R.E.; Burgess E.W. *Introduction to the science of sociology*. Chicago: University of Chicago Press, 1921.

- Pérez, Diana I. “Conceptos fenomenológicos, conceptos psicológicos y la explicación de la conciencia”. En *Crítica, Revista Hispanoamericana de Filosofía*, vol. 41, n° 121, pp. 85-97, 2009.

_____, “Asimetría y conceptos psicológicos”. En *Páginas de Filosofía*, año XV, n° 18, pp. 5-26. Departamento de Filosofía, Universidad Nacional del Comahue, enero-diciembre 2014.

- Perner, J. *Understanding the representational mind*. Cambridge: MIT Press, 1991.

- Piaget, J. *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Routdelgde, 1999.

- Rakoczy, H.; Tomasello, M.; Striano, T. “Young children know that trying is not pretending: a test of the ‘behaving-as-if’ construal of children's understanding of pretense”. In *Developmental Psychology*, 2004, 40: 388–399.

- Rappaport, Roy A. *Ritual and Religion in the Making of Humanity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

- Schank, R. C.; Abelson, R. P. *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures*, New Jersey: L. Erlbaum, 1977.

- Schechner, Richard. *Essays of performance theory*. New York: Drama book, 1977.

_____, “Performers and Spectators Transported and Transformed”. In *The Kenyon Review*, vol. 3, n°. 4, pp. 83-113. New Series, 1981.

_____, *Perfomance Theory*. New York: Routledge Classics, 2003.

- Searle, John R. *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.

_____, *Intentionality: a essay in the philosophy of mind*. New York: Cambridge university press, 1983.

_____, “Collective intentions and actions”. In *Intentions in Communication*, J. M. P. R. Cohen, & M. and E. Pollack. Cambridge: MIT Press, 1990: 401-416.

_____, *The Construction of Social Reality*. New York: Free Press, 1995.

_____, *Mind, language and society. Philosophy in the real world*. New York: A member of the Perseus books group, 1998.

_____, *Rationality in action*. Boston: MIT press, 2001.

- Sebastián de Erice, J. R. *Erving Goffman. De la interacción focalizada al orden interaccional*. Madrid: Siglo XXI, 1994.

- Seligman, Adam B., Weller Robert P., Puett Michael J., Simon Bennett. *Rituals and its consequences. An essay on the limits of sincerity*. New York: Oxford University Press, 2008.

- Sterelny, Kim. “Minds: extended or scaffolded?”. In *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 2010.

- Tomasello, M. *Why we cooperate*. Cambridge MA: MIT press, 2008.

- Tomasello, M. Carpenter, M. Call, J. Behne, T y Moll, H “Understanding and sharing intentions: The origins of cultural cognition”. In *Behavioral and brain Sciences*, 28: 675-735, 2005.

- Tuomela, Raimo. *The theory of social action*. Holland: Kluwer, 1984.

_____, *The philosophy of sociality*, New York: Oxford University Press, 2007.

_____, "The we-mode and the I-mode". In *Socializing Metaphysics: the Nature of Social Reality*, F. Schmitt, ed. and Lanham, MD: Rowman & Littlefield, pp. 93–127, 2003.

- Tuomela, Raimo, & Miller, Kaarlo. "We-intentions". In *Philosophical Studies*, 53, pp. 367 -389, 1988.

- Turner, Victor. *Dramas, fields, and metaphors*. United Kingdom: Cornell University press, 1974.

_____, *From ritual to theatre. The human seriousness of play*. New York: Paj Publications, 1982 (reprint 2010).

_____, *The anthropology of performance*. New York: Paj Publications, 1987.

- Velleman, J. David. "How to share an intention". In *Philosophy and phenomenological research* 57, 1997, pp. 29 - 50.

_____, "Deciding how to decide". In *Ethics and practical reasoning*, edited by Garrett Cullity and Berys Gaut, Oxford: Oxford University Press, pp. 29 – 52, 1997.

_____, "What happens when someone acts?" In *Mind*, vol. 101, 403, pp. 461- 481. Oxford university press.

_____, *Self to self*. Nueva York: Cambridge University Press, 2006.

_____, *How we get along*. Estados Unidos: Camdridge University Press, 2009.

_____, *The possibility of practical reason*. Nueva York: Oxford University Press, 2000.

_____, *Foundations for moral relativism*. UK and USA: Openbook, 2013.

- Walton, Kendall I. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Ma: Harvard university Press, 1990.

- Williams, Bernard. *Problems of the self. Philosophical Papers 1956 - 1972*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

- Wollheim, Richard. *Sobre las emociones*. Madrid: Antonio Machado, 2006.

- Wood, J. *How Fiction Works*. London: Jonathan Cape, 2008.